PS2 · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · RETRO · ANIME   MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

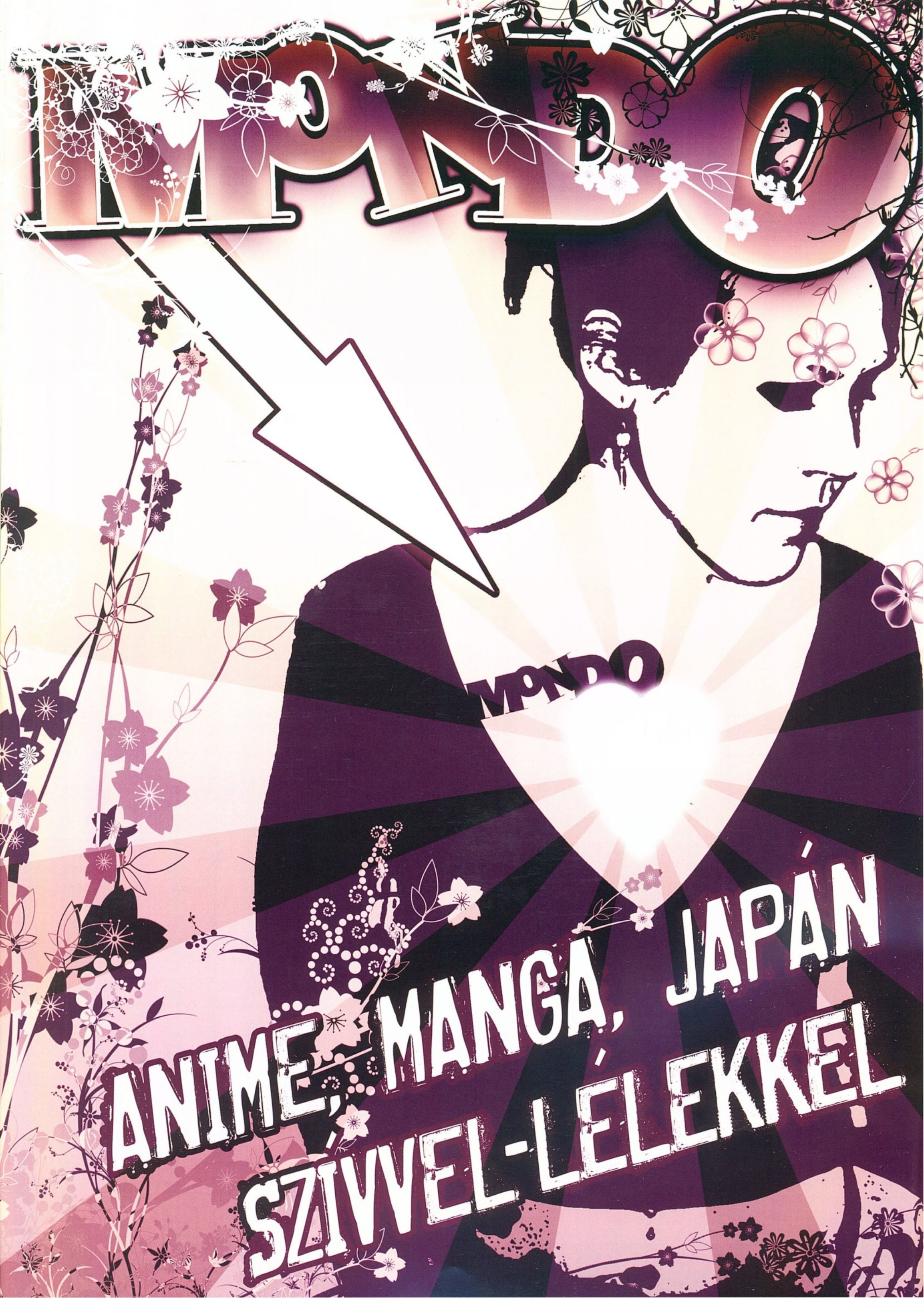
XII. ÉVFOLYAM 5. SZÁM, 2008. MÁJUS

799,- Ft

KONZOL



SZOFTVER ROVAT: BAD COMPANY • DARK SECTOR • NINJA REFLEX • IRON MAN • NO MORE HEROES • MARIO KART WII
WII FIT • UNIVERSE AT WAR • WILD ARMS XF • BANGAI-O • NINJA GAIDEN DS • APOLLO JUSTICE • PLAYSTATION DAY 2008


MONDO
MONDO
ANIME, MANGA, JAPÁN
SZÍVVEL-LÉLEKKEL


NÁLUNK
VEDD MEG
MINDENKI ÁRAT EMEL?
MI CSÖKKENTJÜK
A KONZOLÉT!
2008 januárjától 200 forinttal olcsóbban juthatsz az 576 Konzolhoz, hazánk egyetlen multiplatform konzolos lapjához, ha azt az 576 KByte bármely üzletében vásárolod meg!
NÁLUNK
OLCSÓBB
576 KONZOL. A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA.

tartalom »»

feature

multiteszt

wii

xbox 360

playstation portable (psp)

nintendo ds



576 Konzol • A megszállott játékosok magazinja • Címlap: Grand Theft Auto IV (PS3, X360) • 576konzol@576.hu, www.576konzol.hu • Laptulajdonos: Balogh Zsolt • Főszerkesztő: Martin • Lapterv: 576 Konzol Team • Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila • Kiadja: Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24 (Árpád Üzletház). Telefon: 06-1-369-26-86 • Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt. (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató) • Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt • Előfizethető: Comgame 576 Kft. és alternatív terjesztők, 1329 Bp. Pf.: 24. Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük • ISSN 1417-9296

AKTuális »» 116

2008 május – erőltetett menet

Vártuk, reméltük, kívántuk: ugyan időnként még mindig képes beborulni az ég akár percek alatt, igazi Silent Hill-szerű sötétséget borítva az egész városra, a nyár végre eljött, itt van. A jó idő beköszöntével mintha mindenkinek utazhatnékja támadt volna – ruhák a táskába be, aztán irány a nagyvilág. Az 576 Konzol a múlt hónapban Malmőben járt, most nyugatabbra merészkedett, méghozzá több alkalommal is. A sátorlécet a hátára elsőként Petúnia kisasszony csatolta, aki Bécsben edzette habtestét felülésekkel, virtuális hulahoppkarikával és képzeletbeli fejelésekkel a Wii Fit európai bemutatójában. Martin alig pár nappal a lapzárta előtt ismét repülőgépre ült és régi kedvenc városát, Londont és annak éjszakáját vette be a Sony jóvoltából. Eddig is remek dolga volt a PS3 tulajoknak, de az idei kínálatot látva garantáltan el lesznek kényeztetve. Van itt minden: száguldás, lövöldözés és gondolkodás.

Ám a hónap egyértelműen a GTA IV-ről szólt, az egész világot behálózó várakozásból mi is kivettük a részünket. Elsőként a Microsoft és a hazai forgalmazó által szervezett partin, ahol a hazai szaksajtó krémje lengén öltözött táncoslányok, temérdek sör és két tucat X360 társaságában élvezte ki a gengszterek képzeletbeli életét. Éjfélkor aztán kinyíltak a boltok és az 576 Shop lelkes vásárlói is belevethették magukat a bűn városába. A témára nagyon ráfeküdtünk, a Rockstar az egész újságot bevette, kezdve a címlappal a Visszatekintőn át egészen a 6 oldalas, minden részletre kiterjedő bemutatóig. Böjtös Gábor után újabb veterán – Bagó Peti – tért vissza az 576 barlangba. Üdvözöljétek sok szeretettel!

Van itt minden kérem – száguldás Marióval, bűnüldözés a Vasemberrel, bűnelkövetés az európai emigránsokkal. Ilyen sok választásod még nem volt; most aztán igazán jó játékosnak lenni!

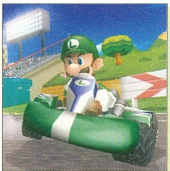
W









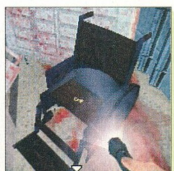


















Az 576 Konzol pontozási rendszere

1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.

3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.

5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.

6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!

8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!

10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

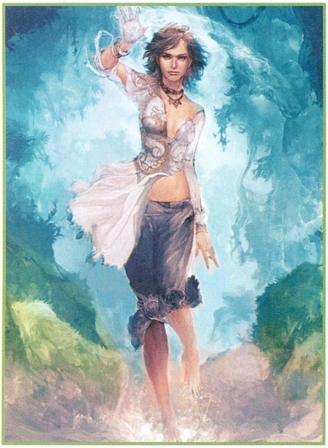


PRINCE OF PERSIA (PS3, XBOX 360)

Sejtettük, sőt, biztosak voltunk benne, hogy a Ubisoft az amúgy roppant jövedelmező középkori bérgyilkolászás (Assassin's Creed – eddig közel hét millió ment el belőle, és a PC verzió csak most jelent meg) mellett Perzsia Hercegét is előrántja előbb vagy utóbb a kalapból – vagy a turbánból, ha nagyon stílusosak akarunk lenni. Ubiékban folytatások terén soha nem kellett csalódnunk, és nem most fogjuk elkezdeni: az új, egyelőre szimplán **Prince of Persia** címen futó „következő generációs" epizód idén ősszel érkezik, az eredeti Sands of Time-ot hegesztő Ubisoft Montreal száznegyven fős csapata dolgozik rajta serényen. Mi változik? Szerencsére jó sok minden, az Ubinál nem a szokásos „nesze nektek több poligon, meg részletesebb textúrák, meg HDR, ez a nextgen" folytatást gyártanak. Újragondolták például a vizuális stílust, az előző két epizód (különösen a PoP: Warrior Within) erősen darkos felhangjait kerülve visszatérnek a klasszikus arab mesevilághoz (hurrá!), és roppant stílusos, cel-shaded, „rajzfilmszerű" megjelenítéssel próbálkoznak. A játékmenetben is komoly változásokra lehet számítani. Az előző generációs Prince of Persia-k erősen lineáris kalandok voltak – ez most ugrik. Annyira ugrik, hogy a fejlesztés egy korábbi fázisában teljesen szabadon bejárható, abszolút nyitott világot álmodtak meg a dizájnerek – aztán rájöttek, hogy ebben a formában a játék túlságosan is hasonlít a fentebb már emlegetett Assassin's Creedhez, így visszavettek a nagy szabadságból. A szabadságfok ennek ellenére még így is jóval magasabb, mint korábban, lényegében arról van szó, hogy egyes területeket átmenetileg lezárnak a játékos elől, ezeket később, a sztori előrehaladtával tudjuk majd megnyitni. A játéktér és lehetőségek megnyitása ráadásul nem csak horizontális, hanem vertikális módon is történik, a Herceg új eszközei – például a kesztyűjére szerelt mászó-karmok – lehetővé teszik a nagyobb mélységek és magasságok hatásos leküzdését. Konkrétan: villámgyorsan csúszhatunk le az erre alkalmas falakon, vagy akár, ha úri kedvünk úgy tartja, ügyesen meg is mászhatjuk azokat. A harcrendszer átalakítása is komoly fejtörést okozott az Ubisoft Montrealnak, mindenképpen mást akartak mutatni, mint az előzményekben – hosszas kísérletezés után végül úgy döntöttek, hogy a csoportos küzdelmek helyett inkább az egy-az-egy elleni összecsapásokra koncentrálnak, viszont azok roppant látványosak, és az ígéretek szerint lenyűgözően filmszerűek lesznek. A korábban megszokott boss-küzdelmek is visszatérnek, a megcélzott léc itt a *Metal Gear Solid* – vagyis személyiséget, háttértörténetet, és egyedi képességeket kapnak a főnökök. Apropó háttértörténet: az Ubinál beleuntak az idővel való variálásba (állítólag semmilyen ilyen jellegű képesség sem szerepel a játékban), a sztori szerint hercegünk egy nagyon ősi, nagyon gonosz istenséget ébreszt fel több száz éves álmából, aki alaposan megrontja a világot. A Herceg feladata a dolgok rendbetétele lesz, áldásos tevékenységének köszönhetően a „felszabadított" területek ismét kivirágoznak, széppé, színessé válnak – mint például a remek Okamiban, ha minden áron párhuzamot akarunk vonni valamivel.

Célplatformok? Playstation 3 és Xbox 360, plusz jön még PC-re – a Prince of Persia remélhetőleg nem jut a hagyományosan sokat csúszó (Haze, Brothers in Arms, Splinter Cell…) Ubi címek sorsára – ősszel mindenképpen játszani szeretnénk vele.





THE LEGEND OF SPYRO: DAWN OF THE DARGON (MULTI)

Sokakat talán meglepetésként ér, hogy az új Spyro epizód egy trilógia záróakkordja – a hírszerkesztő férfiasan bevallja, hogy az utóbbi időkben egészen minimálisan (oké, oké, egyáltalán nem) követte figyelemmel a minisárkány sorsának alakulását. Így azt is az új részt beharangozó sajtóanyagból tudta meg, hogy a **Dawn of the Dragon** a 2006-ban indított új Spyro-szentháromság, a **The Legend of Spyro** harmadik, és trilógiák szabályainak megfelelően utolsó része – még mindig a szériát sok éve futtató Vivenditől. Mit kínál az új felvonás? A kor divatjának megfelelően leginkább szabadon bejárható – Spyro esetében inkább berepülhető – világot, valamint az egész játékra, így a sztori módra is, kiterjedő kooperatív hancúrozást. A kettes számú választható karakter esetünkben (csavar, csavar!) nem egy régi jó barát, hanem a sorozatban korábban rosszfiúként szereplő Cynder lesz. A két karakter között bármikor válthatunk (a másik irányítását ilyenkor az MI veszi át), de ami sokkal lényegesebb – egy cimboránk is bármikor belezuttyanhat a másik sárkány bőrébe, és lehet együtt nyomulni jókat. Az utóbbi évek Spyro-kalandjai által kitaposott ösvényt követve a Dawn of the Dragon ismét akció / platformer lesz, erős hangsúllyal az akción. Ennek örömére kapunk majd – a fejlesztők által bevallottan némileg a God of War látványos epikus összecsapásai által inspirált – durvulens, többlépcsős boss-harcokat is.

Kettes számú érdekesség: a Legend-sztorivonal első két kivetülésével szemben a Dawn of the Dragon nem csak PS2-re (azért még oda is), DS-re és Wii-re fog megjelenni, hanem átlökik a grafikailag komolyabb izmokat villogtató masinákra is – azaz kapunk Playstation 3 és Xbox 360 verziót, erősen feljavított vizuális szekcióval. A játék körítésére most sem lehet panasz egyébként, a Vivendi ismét összetoborozta a korábbi celebritásokat a szinkronhoz – Spyro hangját (ismét) *Elijah Wood* adja, mentorunk, Ignotus *Gary Oldman* baritonján szólal meg, és új belépők is akadnak – társunkat, Cyndert *Christina Ricci* domborítja, a mindig rosszban sántikáló főgonosz, Dark Master szerepében magát Luke Skywalkert, azaz *Mark Hamillt* köszönthetjük.

A Dawn of Dragon még idén érkezik, és az újításoknak köszönhetően talán pozitív irányba változik – ráférne, már csak azért is, mert a sorozat idén ünnepli a tízéves születésnapját, lassan illene összehozni egy olyan folytatást, ami játékmenet tekintetében legalább alulról megközelíti a PS1-es, az Insomniac által hegesztett epizódok színvonalát.







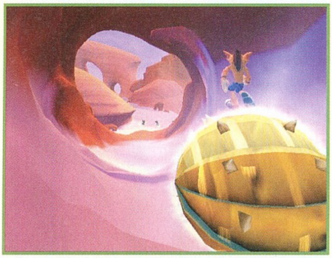


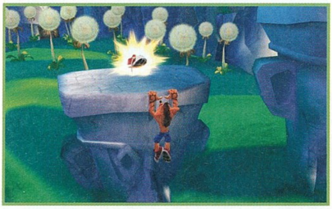




CRASH: MIND OVER MUTANT (MULTI)

Ha Spyro komával futottunk egy kört, ne rohanjunk el a mögöttünk álló hetek másik combosabb bejelentése, a **Crash: Mind over Mutant** mellett sem. A kölyöksárkányéhoz hasonlóan Crash pajtás sorsát is a Vivendi egyengeti egy ideje, és a párhuzamok itt nem érnek véget – Spyro-nál a gyengécske folytatásokra panaszkodtunk, és sajna Crash-ről sem mondható el, hogy minőségi csúcsokat döngetne, mióta az eredeti fejlesztők (Naughty Dog) magára hagyták őkelmét. Akartok további hasonlóságot? Oké, tulajdonképpen idekarcolhatnánk még egyszer a Spyro-nál már leírtakat, NAGYON hasonlít egymásra a két játék által kínált szolgáltatás-halmaz. Kezdjük a visszatérő szereplővel: a tavalyi felvonáshoz hasonlóan Crash ismét méretes szörnyeket lovagolhat meg, és a speciális tulajdonságaikat használhatja egyrészt harcra, másrészt pedig a logikázást igénylő, a továbbjutást nehezítő akadályok leküzdésére. Utóbbi papíron már tavaly is nagyon jól hangzott, a probléma az volt vele, hogy magában a játékban a „logikainak" becézett feladatok, khmmm... fogalmazzunk finoman, roppant egyszerűek voltak, de a primitív és nevetséges (nem jó értelemben) jelzők talán jobban illenek rájuk. Remélhetőleg most másként lesz, bár nagy értékű fogadásokat azért nem kötnénk rá. Akárcsak Spyro-nál, a Vivendi itt is megnyitja a játékteret – teljes szabadságot nem kapunk, de az ígéretek szerint az új Crash jóval kevésbé lesz lineáris, mint az előzmények. Sokadik párhuzam: itt is kapunk kooperatív, szereplőváltogatós / közösen nyomulós multiplayert – a társunk hősünk erszényes lánytestvére, Coco lesz.









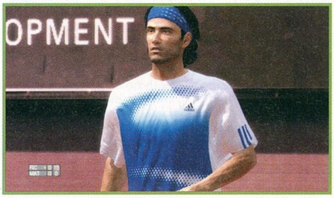
A fejlesztők nyilatkozataiból kiderült, hogy elsősorban a Wii-t célozzák be a játékkal, ez a verzió fogja jelenteni az alapot – innen kiindulva csinosítják meg (Xbox 360), és butítják vissza némileg (PS2, PSP, Nintendo DS) a Mind over Mutantot. Készül a Playstation 3 verzió is egyébként, de ez – valamilyen rejtélyes oknál fogva – nem a többi kivetüléssel párhuzamosan (ősz elején) fog megjelenni, hanem némi, jelenleg nem meghatározott mértékű késéssel kerül a boltok polcaira.

TOP SPIN 3 (PS3, X360, WII, DS)

A Top Spin második része a generációváltás hullámain lovagolva érkezett két éve – méghozzá Xbox 360-ra, ami nem csoda, hiszen az első epizód is Xbox-on debütált, utána írták csak át mindenhova. A második felvonás vegyes fogadtatásban részesült mind a sajtó, mind a rajongók részéről, az az általános vélemény alakult ki róla, hogy nem rossz, de újíthatott volna többet is az eredeti formulához képest. A 2K Sports most ismét nekifut: az eddig következetesen az arcade és szimulációs megközelítés között egyensúlyozó játék a harmadik résszel billen egy nagyot – méghozzá a realizmus és szimuláció irányába. Az irányítást teljesen átgyúrták, a különféle ütésfajtákat ugyan továbbra is gombok segítségével tudjuk kivitelezni, de a játékos mozgatása ezúttal nagyban alapoz a második analóg karra – ennek segítségével állítólag nagyon finom, és nagyon precíz mozdulatokra nyílik majd lehetőség. A Top Spint jellemző fejleszthető statisztikák visszatérnek, és nagyobb szerepük lesz, mint valaha: az elején tényleg béna, lomha és alapmozdulatokat ismerős versenyzőként indulunk, és a karriermód különböző állomásait abszolválva tehetünk szert a fejlődéshez elengedhetetlenül szükséges pontokra. Vizuális szempontból szintén komoly fejlődésre lehet számítani, a második rész motorja állítólag teljes egészében a kukában landolt,







a karaktermodellek és pályák részletesebbek, az animáció pedig valóság hűbb lesz.

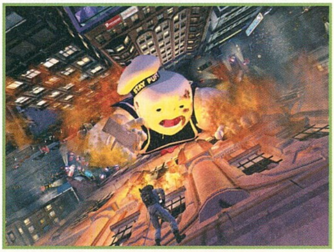
A szériát jellemző szokásosan bőséges (és gondosan licencelt) sportoló felhozatal is a helyén van, korunk sztárjai mellett néhány igazi, klasszikus nagyágyú is tiszteletét teszi, Boris Becker és Björn Borg mellett a magyar származású Szeles Mónikával is ütögethetjük majd a lasztit. Single player játékmódból hármat kapunk kézhez (Tournament, Exhibition és természetesen az egész planétát átölelő Karrier), lehetőségünk lesz begyakorolni minden trükköt és mozdulatot (a dedikált Tennis Schoolban), és a kötelező online multi sem marad ki a szórásból – páros és egyedi módozatokban állhatunk ki a cimborák ellen, a játék értelemszerűen maximum négy játékost támogat.

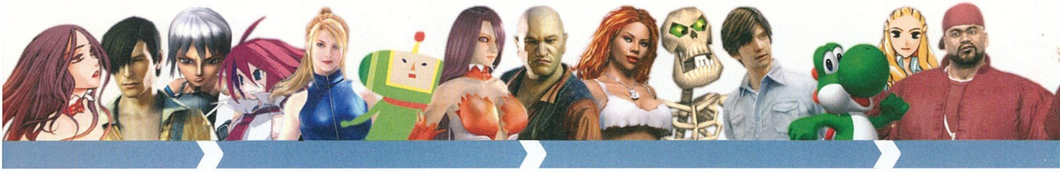
A megjelenésig nem kell sokat aludni, a Top Spin 3 június utolsó hetében fut ki a pályára – Xbox 360, Playstation 3, Nintendo Wii és DS platformokon.

GHOSTBUSTERS (MULTI)

Lehet vitatkozni azon, hogy a **Ghostbusters** mennyire kiált játék-feldolgozásért – az első film 1984-es premierjével nagyjából párhuzamosan már jelent meg Szellemirtós játék, de erre valószínűleg már kevesen emlékeznek, mint ahogy a filmek is inkább a „klasszikus" kategóriában versenyeznek a mai játékos-generáció számára. Kérdések ide vagy oda, az új játék készül, és az első benyomások alapján szolid alapokra építkezik. A forgatókönyvet az eredeti stáb (Dan Akroyd és Harold Ramis) követte el, Akroyd egy tavalyi interjúban elmondta, hogy az eredetileg filmes folytatásnak (azaz harmadik résznek) szánt szkriptet dol-











gozták át a játék kedvéért, így aki a történet folytatására vágyik, most interaktív formában megkapja azt. Vagy mégsem? A játékból eddig demózott jelenetek egytől-egyig ismerősek, mintha az első film újragondolását látnánk – a főellenfél ismét a gonosz sumér istenség, Gozer, feltűnik az ismert könyvtár, és még ismertebb Pillecukor Ember (...vagy hogy mondják magyarul a Marshmallow Mant...) is. Reményeink szerint ezek tényleg csak a nosztalgiára játszó, a rajongóknak szóló szereplők és helyszínek – ha folytatás, akkor új sztorit kérnénk, ha egy mód van rá. A játékban egyébként nem a klasszikus négyes egyikét domborítod, hanem egy új fiút – viszont mindenki ott lesz melletted, hol egyszerre, hol pedig nem – néhány küldetés kifejezetten visszafogott, páros akciózást igényel majd. A szinkronhangok terén is jó a helyzet, a főbb szereplőket az eredeti aktorok szólaltatják meg, csak Sigourney Weaver és Rick Moranis hiányzik – élünk a gyanúperrel, hogy ők nem is kapnak szerepet a sztoriban.

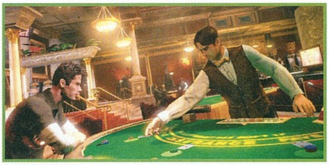
A játékmenet alapvetően két nagy szekcióra bomlik, az elsőt (autókázás a városban a csapat járgányával) egyelőre nem mutatták be, a szellemkergetős akció-szekvenciákat annál inkább. Az akció esetünkben szó szerint értendő, a filmekben látott protonfegyveres / energiacsapdás vadászat csak a kiindulópontot jelenti. Szellemet vadászni nem egyszerű dolog, a gyengébb jószágok még elkaphatók a hagyományos módszerrel: befogod a protonsugárral, cibálod egy kicsit (PS3-mon a Folklore által is alkalmazott „rángatós" mozgásérzékelés aktív segítségével), aztán jöhet a csapda. Mivel a Ghostbusters játék sokféle rémséget kínál – lesznek köztük teleportáló, sőt, tárgyakat megszálló lények is – durvább fegyverek szükségeltetnek. Ezekből négyfélét kapunk, elsődleges és másodlagos tüzelési móddal – az új eszközök működése inkább emlékezetet lövöldére, mint a klasszikus, fentebb vázolt szellemfogócskára.

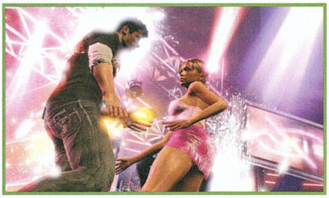
A Ghostbusters játék egyik alapköve a fizika. Erre nagyon odafigyeltek, a demózott könyvtáras szellemvadászat egyik méretesebb helyszíne a fejlesztők elmondása szerint nagyjából kétezer mozgatható objektumot vonultatott fel. A nagyszámú, fizikai hatásoknak kitett tárgy azért fontos, mert ezek segítségével állítják majd elő azokat a nem is kicsit kaotikus „harcokat", amiket a filmekben is megtapasztalhattunk.

A Ghostbusters nagyon multiplatform, gyakorlatilag jön mindenre, amire csak jöhet – a PS3, PS2, X360, Wii és DS egyaránt szerepel a megcélzott platform-kosárban.

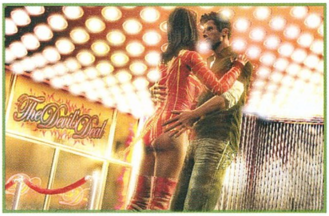
THIS IS VEGAS (PS3, XBOX 360)

A Midway is legyártja a maga „szabadon engedős" játékát: a nyitott világok trónjáért folytatott küzdelemben (okosan!) nem a műfaj királyának (naná, hogy a Grand Theft Auto) esnek neki, gondosan elkerüli a jó öreg GTA-t, és más megközelítéssel próbálkoznak a zsáneren belül. Az előző generációban a The Sufferingeket gyártó Surreal Software nem egyenes ági GTA-klónt









gyárt, a **This is Vegas** inkább egyfajta élet-szimulátor, a világ legfényesebb, és buliktól, pénztől, meg persze jó csajoktól leginkább hemzsegő városába helyezve. A főszereplő éppen ezért Te vagy, új fiú Vegas-ban, aki ötven dolcsival a zsebében érkezik a Bűn Városába. A hasonló próbálkozásokkal szemben az első dolgod nem a felfegyverkezés, és a vad bűnözés lesz – előbbire a későbbiekben sem nagyon nyílik majd lehetőséged, és a bűn útjába is csak finoman kóstolsz bele. A Surreal szerint a This is Vegas három alapkőre épül: szerencsejáték, bunyó és bulik. Az első a legegyértelműbb: a kaszinókba betérve leülhetsz játszani – nyomhatod tisztességesen, de a nagyobb (és gyorsabb) nyeremények reményében ravasz, és tisztességtelen eszközökhöz is folyamodhatsz. Egy minijáték keretében meghekkelheted például a félkarú rablókat (így gyorsabban ugrik be a három piros cseresznye) vagy egy blackjack parti alatt speciális szemüveggel lesheted ki a cimborád által megjelölt kártyákat – itt arra kell vigyáznod, hogy a megfelelő időben, és óvatosan használd a „segítséget", a túlzott szemüveg tologatás felkelti a személyzet figyelmét, és a tudjuk, hogy Vegas-ban mi jár a csalóknak... A bunyózás általában a sztorihoz kapcsolódik, néhány küldetés megkívánja tőled, hogy az öklödet használd. A harcrendszer viszonylag egyszerű lesz, két gombot használ – no meg a megszokott „töltsd fel a csíkot, és akkor üthetsz egy bivalyerőset" támadást. A Midway-nél demózott verzió tanulsága alapján a legkomplexebb „játékmód" a bulizás lesz. Itt többféle feladatot kell egyszerre ellátnod – italt hozni, és tüzet adni a csajoknak, táncolni, elzargatni a pofátlanul nyomuló arcokat – és parti pontokat szerezhetsz, illetve tarthatsz meg.

A Midway sztorit is kínál a sokféle tevékenység mellé, de szerencsére nem veszik komolyan magukat – a történet szerint egy üzletembert kell majd megfékezned, aki Vegas-ból cuki, a családi szórakozásra koncentráló várost óhajt faragni. A humor állítólag a játék minden egyes szegmensét áthatja majd, a kiadó az (idézzük őket) „Ocean's Eleven és egy nyári filmkomédia" keverékének szánja a játékot. A vizuális talpalávalóról – mint minden második játék esetében mostanság – itt is a Hármas Számú Unreal az igényeknek megfelelően (leginkább az animációs rendszerre gyúrtak rá fiúk) módosított verziója gondoskodik. Megjelenés „télen", ami a játékkiadói terminusok szótárában általában annyit jelent, hogy szeretnék év végéig kihozni, de ha nem megy, átcsúszik szépen 2009-re.

APRÓLÉK

>> Mit szólnál hozzá, Kedves Olvasó, ha azt mondanánk, hogy a következő Mortal Kombatban a mindenféle brutalizációkra és fejletépésekre bármikor kapható Mortal-brigád a DC univerzum képregény-hőseivel csap majd össze, Sub-Zero fejbe rúgja Batmant, a borongós tekintetű Denevér pedig alaposan megtapossa a fagyasztós srácot. Vérmérséklettől függően valószínűleg közölnéd velünk, hogy már régen elmúlott április elseje, és különben is,







kevesebbet kéne innunk, mert ennyi már láthatóan ártalmas. Pedig igazunk lenne: a Midway hivatalosan is bejelentett, hogy a következő Mortal folytatás a **Mortal Kombat vs. DC Universe** címet viseli, és egészen pontosan arról fog szólni, amit fentebb vázoltunk. Igen. Nem poén, tényleg ez a címe a játéknak és tényleg ezt kínálja. Írnánk róla sokat, de a Midway titkolózik – a hír környékén látható képek a bejelentés mellé csatolt rövid teaserből lettek kiragadva, magáról a játékról egyelőre annyit tudni, hogy idén jön, az Unreal 3 motor hajtja, és a pletyók szerint a témaválasztásnak köszönhetően alaposan visszavesznek benne a széria védjegyének számító túlhajtott brutalitásból. Ha jönnek még infók / képek mindenképpen visszatérünk rá. Bizarr, nem?



>> Sötét fellegek gyülekeznek az idei E3 felett. Az Expo ugyan visszaköltözik az eredeti helyszínére, a los angelesi Convention Centerbe, de a potenciális résztvevők száma már most csökkent. Jelesül: az **Activision**, és vele éppen egyesülni készülő **Vivendi** (..és az alájuk tartozó Blizzard) jelentette be, hogy köszönik, de ők nem lesznek kint idén – annyira nem, hogy ki is léptek (az E3-at is szervező) ESA-ból, méghozzá azért, mert nincsenek megelégedve sem a szervezet működésével, sem annak jelenlegi vezetőségével. A két kiadó (ki)lépése kisebb lavinát indított el, lapzártáig több cég – így az id Sotware, az Atlus, és Codemasters – is jelezte, hogy ők sem hurcolkodnak ki a július közepére tervezett E3-ra. Az Activision egyébként már gondoskodott is a pótlásról, az E3-mal nagyjából egy időben külön sajtótájékoztatón mutatják be az Expo-ra szánt anyagaikat.

>> Csúszik a **Prototype**, nem is kicsit: a GTA masszív metropoliszát és nagy szabadságfokát durvulens mutánsos akcióval kombináló játéknak eredetileg idén ősszel kellett volna megjelennie (Playstation 3-ra és Xbox 360-ra), de nem fog. Az új időpont: „valamikor 2009-ben". A csúszás okát sem a játékot fejlesztő Radical Entertainment, sem az azt forgalmazó Vivendi nem indokolta.

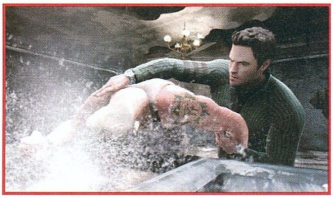


>> A konzolok felé kacsingat a Crysis-t jegyző **CryTek**. Tulajdonképpen nem csak kacsingatnak, hanem félig-meddig el is indultak – annak ellenére, hogy a stúdió eddig kizárólag PC-re fejlesztett. Miért a hirtelen váltás? Az okokat Cevat Yerli CryTek főnök magyarázza: „A Crysis megjelenését követően olyan listát vezettünk, amire nem igazán vágytunk – a kalóz játékok listáját. Úgy gondolom, azon játékosok, akik ehhez a módszerhez nyúlnak, egész egyszerűen tönkreteszik a platformot. Egy Crysis kaliberű játék konzolokon négyszer, ötször jobban fogyott volna. A leckét azonban megtanultuk, a jövőben nem készítünk kizárólag PC-s játékokat. A támogatás megmarad, de az exkluzivitás már nem."

>> Az ehavi Konzol megjelenését követően május második felében debütál Xbox 360-ra és Playstation 3-ra a **The Bourne Conspiracy**. A játékkal egy korábbi hírrovatban már foglalkoztunk, és akkor is felmerült a kérdés: vajon miért nem a Bourne filmekben szereplő *Matt Damon* adja a főhős fizimiskáját és hangját a játékban? A válasz a játékot fejlesztő High Moon Studios-tól érkezik: a színész helyteleníti a játékban látható és kivitelezhető nyílt erőszakot, ezért a felkínált (bizonyára méretes) pénzösszeg ellenére sem akart szerepelni benne. Első blikkre renden is volna a dolog, de emlékeink szerint a Bourne filmekben elég sűrűn fordult elő explicit erőszak – azzal nem volt problémája Damon barátunknak?







>> Tizenkét millió példány – ennyi különféle Singstar került a vásárlók kosarába az eddigi évek alatt, jelentette be a *Sony*. A **Singstar** különféle változatai leginkább Európában sikeresek, a nálunk már megjelent PlayStation 3-as változathoz eddig például több, mint egy millió dalt töltöttek le, ami szintén szép eredménynek számít. A Sony szerint *„a siker az egyszerű és élvezetes koncepciónak köszönhető – a jelenlegi generációval végre magasabb szintre emelhetjük a Singstar-élményt"*. A sorozat sikere egyébként a tavalyi évben volt a legkomolyabb: laza 5 millió példányt értékesítettek 2007 áprilisa és 2008 márciusa között.

>> Megy a bolt, első felvonás: a **Microsoft** soros üzleti jelentéséből kiderül, hogy ismét nyereséges negyedévet zárt az Xbox 360 szekció – az MS játékrészlege korrekt, 89 millió dolláros pluszt könyvelhetett el az elmúlt három hónapban. A számok között bogarászva kiderül, hogy az Xbox 360 eladások világszinten 19 millió értékesített masina felett járnak, az utóbbi negyedévben 1.3 millió X360 talált gazdára – jelentős előrelépés a tavalyi hasonló időszak félmilliójához képest.

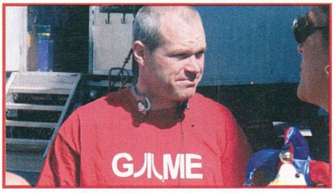
>> Happy enddel zárult a **Sega Racing Studios** kálváriája: az autóversenyekre szakosodott fejlesztőbrigádot birtokló SEGA április elején tett lakatot a stúdió kapujára, és nagyon úgy tűnt, hogy egy darab megjelent játék (a Sega Rally) után kurtán-furcsán ér véget a csapat rövid pályafutása. Itt lépett be a történetbe a Codemasters: az angol kiadó a hírek szerint kivétel nélkül magához édesegette az utcára rakott fejlesztőket – a volt SRS csapat májusban már a Codemasters Southamben található főhadiszállásán kezdheti (újra) a munkát.



>> Megy a bolt, második felvonás: a **Nintendo** gigantikus, 247 milliárd jenes, azaz nagyjából *3 milliárd dolláros* (igen, hááárooom milliiiááárd dolllááár) nyereséggel zárta a 2007-es (2008 március 31-ével végződő) üzleti évet. A **Wii** világszinten 24.5 milliónál tart, magasan vezetve a kurrens generációs versenyfutást. A Wii jelenleg 26 olyan játékot tud felmutatni, melyek átugrották a bűvös egymilliós értékesített példányszámot. A legsikeresebb játékok: Wii Fit, *Super Smash Bros. Brawl* (a friss hírek szerint júniusban érkezik Európába, és nem ősszel, ahogy korábban tervezték), Wii Sports, Wii Play, Super Mario Galaxy és a Mario Party 8. **Nintendo DS** vonalon sem lehet ok panaszra, az elmúlt évben félelmetes, 30 milliós mennyiséget sikerült értékesíteni a duplaképernyős zsebkonzolból, 70 millió fölé emelve az eddigi összeladásokat – ami könnyen azt jelentheti, hogy az NDS hosszabb távon sikeres kihívója lehet a „minden idők legsikeresebb konzolja" címet jelenleg birtokló Playstation 2-nek. Lehet ezt még fokozni? A Nintendo szerint igen, a következő évben az eladások további huszonöt százalékos növekedésével számol a kiotói kompánia…

>> Játékosok is bekapcsolódnak az olimpiai láng hagyományos hordozásába – naná, hogy Kínában és Koreában. A láng kínai körútja során több híres helyi játékos is lehetőséget kap, fáklyacipelővé avanzsál például Xiao Feng „Sky" Li-t, a kétszeres World Cyber Games Warcraft III bajnokot, valamint a koreai Jaeho „Moon" Jang-t is beválogatták – utóbbi urat a világ egyik legjobb Warcraft III játékosának tartják, egyébként. A játékosok megjelenésén nem kell csodálkozni, Kínában és Koreában sportszerűen űzik a közös hobbinkat – a pekingi Digital Games '08 mögött álló Global Gaming League számításai szerint az e-Sport a népes országban a kilencvenkilencedik helyett foglalja el az űzött sportok listáján, a szervezők ezért is döntöttek a játékosok szerepvállalása mellett.

>> Régen írtuk kedvenc filmrendezőnk, **Uwe Boll** viselt dolgairól, lássuk, mit csinál mostanában a germán géniusz. Vagy inkább: mit nem. Például **World of Warcraft** mozifilmet, pedig nagyon szeretett volna. El is battyogott a Blizzardhoz, hogy felajánlja a szolgálatait, ott azonban a szó legszorosabb értelmében kiröhögték, és közölték vele, hogy nem kívánják értékesíteni a jogokat, különösen nem neki. Boll a szokásához híven lemaradt egy taktussal – a WoW mozifilm már készül, a Batman Begins és a 300 mögött álló Legendary Pictures 2009-re szállítja a hírek szerint 100+ millió dolcsis büdzséből összekalapált alkotást. Boll amúgy is meg van sértődve mostanában, leginkább a választott (remélt?) közönségére – a videojátékosokra. Egy recens interjúban kijelentette, hogy a játékosoknak „nem lehet normális filmet rendezni", mert úgysem fizetnek érte, hanem letöltik, és neki éppen ezért „esze ágában sincs a kedvükben járni". Akkor most abbahagyod, Uwe? Ne tedd, kin röhögünk majd?

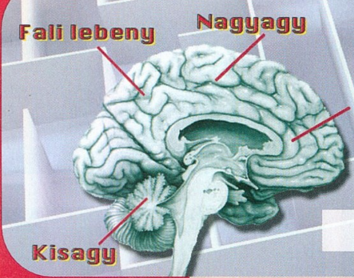


>> A Csendes Dombon zárjuk a májusi hírrovatot: végleges címet, és hivatalos megjelenési dátumot kapott a Konami **Silent Hill** szériájának ötödik rész. Az eddig „Silent Hill 5" címen futó epizódot **Silent Hill: Homecoming** néven kell majd keresni az üzletekben – a korábban pletykált nyári időpont helyett ősz elején, szeptemberben. Továbbra is a PS3 és X360 tulajok készíthetik fel magukat a ködös borzongásra.

Liquid







A Hónap Témája

AJÁNLOTT LEVÉL



Tisztességesen megírt, autentikus forrásból származó, értelmes gondolatokat pedzegető olvasói leveleket ritkán kapunk. (A „soha" szót akartam használni, de a havi merengésünk tárgya pont egy szabályerősítő kivétel.) Ha mégis befut egy ilyen, azt a neki kijáró tisztelettel fogadjuk. Az alant elterülő darab másfél hónapja esett be a postaládámba, a *Késedelmi díj* c. februári témára reflektálva Mivel a szerzője hozzájárult leközléséhez, ezúton szeretnék rá válaszolni – már csak azért is, mert értelemszerűen az akkor boncolgatott témába vág. Mondhatni: folytatása következik.



Szia!

Olvastam a késedelmi díjas írásodat, mely egy rendkívül elégedetlen játékos naplója.
Én már nyolc éve foglalkozom játékfejlesztéssel és szerintem a jelenlegi helyzetért a reklámok a felelősek.

Ugyanis a nextgen konzolok valójában nem nextgenek, csak nextsmallstep konzolok.

2003-ban készítettem az Unreal Tournament 2003-hoz olyan módot, amely az eredeti statikus pályákat rombolhatóvá tette. Erősen támaszkodtam a beépített fizikai motorra. Az EPIC meg a bedolgozó stúdiók meg is rémültek, hogy most mi lesz, mert a játékosok követelték az akkor hamarosan megjelenő UT2004-be a rombolható pályákat. Aztán szépen agyonhallgatták a dolgot, még az UT3-ban is statikusak a pályák, pedig nagy élmény az ellenség bázisát porig rombolni, vagy a falon rést ütve rárontani az ellenségre.
Néhány díjat azért besöpörtem a Make $omething Unreal Contest pályázaton, a Gamer és PC GURU pedig 85%-os értékelést adott az Exion nevű módra.

Dolgoztam a Mithis-nek (Midtown Madness 3 mobile), de ők csődbe mentek, utána a Most Wanted Entertainment-el tartottam egy darabig a kapcsolatot, jelenleg saját cégen belül próbálok kézikonzolra játékokat készíteni.

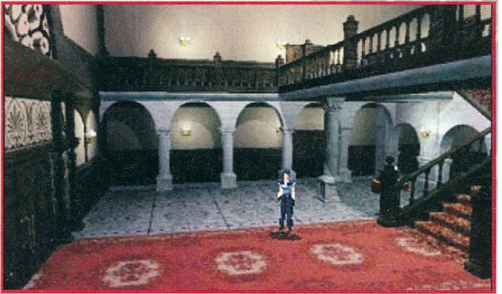
Hogy miért? Mert amikor 2004-ben elkészítettem az Exion módot PC-re, akkor azt jósoltam, hogy legalább 10 év technikai (hardver) fejlődés kell majd ahhoz, hogy olyan játékot tudjak készíteni, amilyet eredetileg elképzeltem. A jelenlegi játékokban ugyanis rengeteget kell csalni (ahogy az újságírók írják: optimalizálni), hogy az a megfelelő teljesítményt nyújtsa.

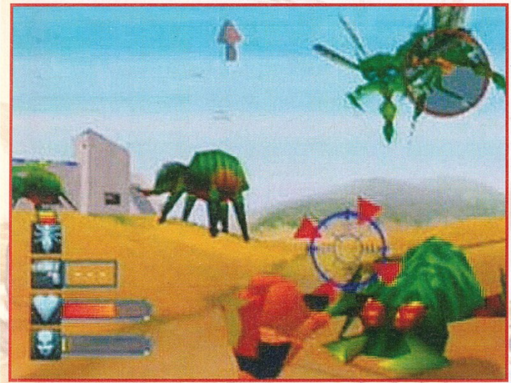
Tehát azért nem kapsz jelenleg olyan játékot, amire vágysz, mert nincsenek még meg hozzá a technikai feltételek. Persze sok más is van a dologban (a designer olyan ökörségeket akar, ami nem vagy nehezen megvalósítható, mert fogalma sincs a technikai lehetőségekről, a grafikusnak fogalma sincs, hogy hogyan kell úgy megrajzolni egy modellt, hogy az jól illesztkedjen a programba, stb.).
A nextgen konzolok a kibocsátáskori legjobb technikát tartalmazzák, egy év után már a PC-k is nagyobb teljesítményt nyújtanak. A PS3 sok processzorát pedig még meg kell tanulni párhuzamosan programozni a jó teljesítmény érdekében.
Tehát először a GPU-ba integrálni kell egy fizikai kártyát. Ha már megvan az erős processzor, a hardveres fizikai és grafikus kártya, utána a fejlesztő rendszereknek kell hozzáfejlődni, utána pedig a programozóknak, hogy alapból többszálú programokat írjanak. Ez még legalább 6-8 év. Utána kellenek a tehetséges designerek, akik megálmodják a jó programokat, majd azokat még el is kell készíteni.

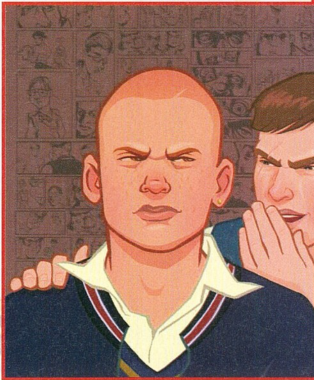
Szóval NextGen élményhez valódi NextGen hardver, szoftver és fejlesztők kellenek.

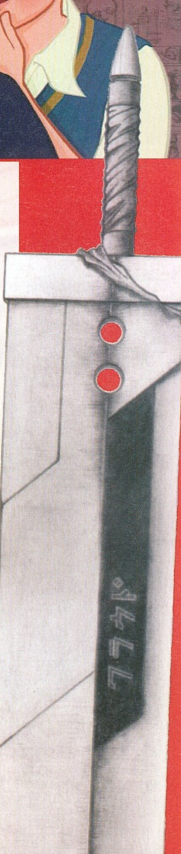
Varga György











Vetettem-hánytam (meg, nem ki), és úgy találtam, hogy a leveled bőven megér egy Hónap Témáját – már csak azért is, mert egy, sokak szerint irreveláns nézőpontból vizsgálja az egész nextgen mizériát. Tudniillik, hogy a hardverek nem elég combosak ahhoz, hogy valóban következő generációs élményt nyújtsanak.

És itt akkor álljunk is meg egy pillanatra.

A „nextgen" fogalmát eddig még senki nem tudta definiálni. A Dreamcast / PlayStation 2 / GameCube / Xbox éra kezdetén ezt „128 bites forradalom" néven áhították a játékosok, de senki nem tudott konkrét választ adni arra, hogy ezt hogyan is képzelik el. *Csak legyen valami más. Valami újszerű.*
Sokan már a szemkápráztató grafikát és a csúcs surroundot is annak (és elegendőnek) tartják – és sok, a realizmusra építő játék esetén ez a meglátás még helytálló is. Egy repülőgép-szimulátor például sokkal nehezebben (vagy sehogy sem) lehet „nextgen" – túl sok „új" élményt nem lehet várni tőle. A jól sikerült darabok mércéje az, hogy mennyire sikerült pontosan, precízen modelleznie a valóságot. Ott a fejlődést azok a változások jelentik, amik a korábban megszokott élményt egy magasabb színvonalra emelik – nem újat kell feltalálni, hanem a már elért eredményeken finomítani.
Ez nem baj. Egy szimulátornak nem kell többet mutatnia: ha a Flight Simulator egy *másfél évtizeddel ezelőtti* kiadása még a tapasztalt MALÉV-pilótával is azt mondatja, hogy aki ezzel repülni tud, az akár „élesben" is kipróbálhatja magát, az épp eleget elárul.

Ha minden fronton ez lenne a bevett séma, és ez jelentené a nextgent, akkor minden rendben is lenne. De a leveled arról árulkodik – és mint korábban kiderülhetett, magam is úgy gondolom –, hogy sem a játékosok, sem a fejlesztő szemszögéből nem lehet ez az igazság.

Az általad hangoztatott probléma már mások szájából is elhangzott: Hideo Kojima a PlayStation 2 megjelenésekor is elégedetlenkedett, a Metal Gear Solid 4 startvonalához közel pedig már a PlayStation 3-at fitymálja – ahogy tette azt Gabe Newell is, másfél-két évvel ezelőtt. Az ő esete valahol még érthető is: ő alapvetően PC-orientált fejlesztő, a multicore rendszerek programozása pedig a Wintel környezet után teljesen más hozzáállást kívánna. Épp ezért, mint ahogy ezt korábban is megírtam (és most te is rámutattál), először a hardverek kiismerése fogja az időt rabolni, nem pedig a játékok fejlesztése.

Annak idején egy mókás comic strip jól illusztrálta a Half-Life 2 (és minden FPS) Achilles-sarkát: a totálisan interaktív, valós fizikával felruházott játékok, ahol a rocket launcher még mindig nem tépi ki az ajtót a négy sarkából. Végső soron ez nem probléma: a Half-Life 2 eszelősen jó játék, forradalmi lövöldözést kínál, sosem látott ötletekkel tarkítva... csak éppen az is kénytelen a 8 bites időkben már lefektetett szabályokhoz nyúlni.

(Nincs a klasszikus, bevált rutinokkal semmi baj: Kojima Metal Gear Solidja sem a lopakodós akció véresen komoly, valósághű modellezésére épített. Sajátos rendszere volt, ahol a játékegyensúly a realizmus rovására ment. Helyesen tette? Hogyne! Az általam olvasott review-k közül egyetlen negatív végkicsengésűt találtam: James Edwards többek között azt kifogásolta a játékban, hogy a bossfightok egy SNES játék színvonalán mozognak – de pont ez az „egyszerűségében a nagyszerűsége" rendszer volt az előnye is.)

A játékban (minden játékban!) a zárt ajtó nem célpont, nem objektum. Olyan, mint a Vasutas állomása a Matrixban: egy olyan közeg, ahol sajátos szabályok érvényesülnek, és semmit sem érsz a képességeiddel. Az ajtó egy „szabály" – egy akadály, amely az egyébként lefektetett törvény (reális fizika) alóli kibúvó. Célja, hogy a játékos ne közlekedhessen légvonalban – csak a kódkártya / kulcs megkeresésével juthat tovább. Elég a klasszikus Biohazardot (Resident Evil) alapul venni, ahol az alapkoncepció kialakítása felmentést jelent a nyilegyenes haladás alól: egy-egy szobát, folyosót, pályarészt sokszor kell bejárni, mire végre továbbléphetsz.
Talán furcsán hangzik, de a technikai fejlődéssel párhuzamosan egyre inkább szükségesek lennének az ilyen szabályok, holott a valóság egyre kitartóbb és egyre eredményesebb ostroma pont a golyóálló ajtó létjogosultságát kérdőjelezné meg. De egy minden ízében részletes terep felépítése heteket, hónapokat vesz igénybe – a backtrack igénye is ezzel egyenes arányban növekszik. Ezért is lehet, hogy a fejlesztők sokszor képtelenek elszakadni a már bevált sémától: minél több pénzt és időt követel meg egy pálya / szakasz megépítése, annál kevésbé valószínű, hogy megengedhetik maguknak azt a luxust, hogy kilőhesd a falat, és tovább kocogj, mindent megkerülve – hiszen az elvileg még később is felhasználható, nemde?

Ez a 22-es csapdája: az áhított realisztikus környezet kidolgozásának foka és a valósághoz viszonyított fizikai reakciói (a belefektetett munka miatt) egymással fordítottan arányosak.











Az általad tervezett Unreal mod ezt a szabályt rúgta fel. Tudom, az UT2003 erősen multiplayer-orientált játék, ahol egy-egy pályán nem egyszer fogsz végighaladni, hanem ki kell ismerned minden rejtett zugot, de pont ez is lehet az oka a „szabványosítás" hiányának: például okáért mi értelme van sniperrel jól védhető helyeket kialakítani, ha egy pár rakéta-találat ezt semlegesíti? A szűk folyosókban összecsapás remek lehetőséget biztosít számtalan frag összegyűjtésére – kilőve a falat elmenekülhetsz sőt, az később is átjárható lesz, és a terep eredeti jelentése máris értelmét veszti. Az állandó változás és az új helyzetekre való felkészülés dinamikája feldobná a játékot, de túlságosan megváltoztatja a játék eredetileg elképzelt jellegét (zárt rendszer, megkerülhetetlen szabályok), és olyan balanszproblémákat vetne fel, amire nem minden fejlesztő akar felkészülni. Ami az egyik oldalról egy új, friss lehetőség, egy válasz egy, a fejlődéssel együtt járó felmerülő kérdésre, az a későbbiekben még több kérdést vetne fel – amikre nem minden fejlesztőcsapat akar, vagy tud válaszolni. Hogy az általad tervezett mod nem került szélesebb körben (vagyis: felsőbb szinten) elfogadásra, annak talán pont ez az oka.

Csüggedni nem érdemes miatta: sok ötlet kerül később felhasználásra, amik, még ha csupán concept szintjén is, de korábban már léteztek.

A rombolható pálya gondolata már a hét-nyolc éves Red Factionben is felmerült – igaz, ott ezt még csak korlátozott formában lehetett kihasználni. Manapság méltatják a páratlanul gyökér Timeshiftet, amiért az időlassításra építve próbál meg egy teljes(en fantáziátlan) játékot elvinni a hátán – kár, hogy ezt már a nyolc-kilenc éves Requiem: The Avenging Angel is tudta. És ott csak egy, helyenként szükségszerű lehetőség volt, sok más egyéb feature mellett... mégis mindenki elfelejtette.

A DMA Design (a mai Rockstar Games) 1998-ban, az első GTA megjelenésének évében piacra dobta a Nintendo64-es Body Harvestet. Teljesen jelentéktelennek mondható, sehol sem jegyzett darab, meglékszál, mondhatni – de nem az! Ebben a játékban már hatvannál is több vezethető jármű, gyalogos közlekedés és harc is helyet kapott. Ez volt az a játék, ami előkészítette a terepet a GTA jóval később megjelenő harmadik részének. Témaválasztásában ugyan nem, de játékmechanikájában sokkal közelebb állt ahhoz – mégsem ezt a címet jegyezték meg. Pedig ez volt az egyik, ha nem a legelső 3D-s sandbox szárnypróbálgatás.

(A Rockstarról és a később sikeres formában rivaldafényt kapó ötletekről eszembe jutott egy történet: a (brit) PC Gamer 73. számában – olvasói kérésre – a szerkesztők egy új rovatot indítottak: a levélírók beküldhették saját játékötleteiket, amit minden hónapban neves fejlesztők kommentáltak. A rovat debütálásakor Peter Molyneux válaszolt. Egy lány (!) felvázolt egy érdekes, ma már ismerősnek tűnő koncepciót: egy iskolában játszódó 3D-s kalandjátékról beszélt. Tovább olvastam, és a részletekbe mászva az állam is leesett – ugyanis nagy vonalakban a Rockstar Bully c. játékát írta körül! Saccra nyolc évvel azelőtt, hogy az megjelent volna. Maga Molyneux pár soros analízise végére a „nagyon klassz, eredeti ötlet" megjegyzést biggyesztette.)

Visszatérve a leveledhez: a mod, ami az Unreal Tournament pályáit rombolhatóvá tette, a statikus, korlátozott irányból egy újabb lépés volt a kötetlenség felé.
És a *sandbox kihívás* – mindenki fél tőle, mégis mindenki belevág. Annak ellenére, hogy csak kevesen tudják igazán profin művelni.

Megértem, hogy a kötöttség neked korlátozást jelent. Egy kódernek egy új technológia „betörése" az igazi kihívás. De a „rail" alapú játékokat, a patternek alapján mozgó lövedékeket, a scriptek alapján beinduló eseményeket, valamint sok, rögzített kameranézetet használó stuffot is fenntart a víz felszínén valami: a játéktervező elképzelése.
Mire gondolok? A jó designer olyan, mint egy filmrendező. Nem enged beleszólást a művébe, mert tudja, hogy mit akar. *(Tudom, mondtad: ökörségeket – de volt alkalmam belülről látni a programozó / designer belháborúkat. Ezek esetünkben abból fakadtak, hogy a designereknek kínai volt a programozás, a kóderek pedig inkább tech-megközelítésből dolgoztak, és kevésbé játékosból. :P)* Mindig épp csak annyit mutat a játékosnak, amennyi feltétlenül fontos. És mivel erre fókuszálhatja az éppen zajló eseményeket, egységnyi idő alatt sokkal többet tud mutatni (mert jó rendező!), mint egy amatőr a frissen vásá-



rolt kézikamerájával, aki végigrohan a terepen, de nem tudja elkapni a pillanatot, a történések lényegét.
Annak idején a kontrollereken nem volt analóg kar – vagy csak egy. Nem módosíthattad kedvedre a nézőpontot. Tisztességes kamerakezelő rutint kellett írni, ami pont ezt védte ki. A designer „magára vállalta a felelősséget."
A hardveres fejlődés egy dolog. A designerek tehetsége egy másik. De mindig ott lesz a harmadik tényező: a játékos, aki, bár megkapja a lehetőségeket, de nem biztos, hogy élni tud vele. Forgathatja a virtuális kamerát, zoomolhat, áttörheti a lezárt falakat, de ezzel a rendezői koreográfiát rúgja fel.

Hogy lehetne ezt kivédeni? Talán (de csak talán) úgy, hogy minden szögletet kidolgozol a végtelenségig: a már említett Crysist szokás köpdösni, amiért az általa prezentált technológia viszi el a hátán. De, tetszik vagy sem, ezek azok a technikai megoldások, ez az a rendszer, ami meg fogja határozni a jövő PC-s (és talán konzolos) játékainak az evolúcióját. A látványvilág, a valóshoz mindennél közelebb álló fizika, a nyitott játéktér, a szabadon bejárható terület. Sok programozó ismerősömtől hallottam, hogy nekik ez a játék jelenti a fejlődést – persze, teljesen érthető, hogy ők egy vérprofi engine-ben látják meg a teljesítményt. És ez fogja kiharcolni, hogy szabvány legyen a GPU-ba integrált fizikai kártya, amit te is említettél. (Remélem, erre gondoltál: van ugyan jelenleg is PhysX gyorsítókártya, de mire ez opcionálisból szükségszerűvé válik, az időbe kerül – és kérdés, hogy mikor tudnak majd vele bármit is kezdeni. A HDR sem mai találmány, mégis csak egy-két éve kezdtek el komolyabban foglalkozni vele.)

Az általad írt 6-8 éves átállás nagyon is hihető. Talán elrugaszkodott példa, de egy, diktatórikus rendszerben felnőtt generáció a politikai környezet propaganda-hatásának köszönhetően alapvetően másként fog gondolkozni, mint azok, akik már a demokráciába születtek bele. A totalitarista rendszerek felépítése egyúttal mindig magával hozta a gazdaság és az életszínvonal csökkenését is. A rendszer megváltozásának hatására (értsd: átmenet a demokráciába) ez utóbbi növekedésnek indul, de a gondolkodásbeli átálláshoz több időre van szükség. Egy diktatúrát kiheverni gazdasági szempontból tíz-tizenöt évig tarthat – a mentalitásbeli változások ugyanakkor ötven évet is megkövetelhetnek.

Ugyanez a helyzet hardveres fronton is: hiába lesz meg a legjobb technológia, ha továbbra is 16 bites játékokban gondolkoznak a fejlesztők. Itt kapcsolódik be az, amit te is írtál: tehetséges designerekre van szükség, hogy ezen felülemelkedhessünk.
Távol álljon tőlem a teljes egyetértés, de Nolan Bushnell, az Atari egykori elnöke odaköpött egy sandát a teljes mai játékpiacnak, amikor kategorikusan kijelentette, hogy „a Halo is csak egy felturbózott Doom" – ugyanakkor annyiban igaza van, hogy a Halo a Doomhoz képest „csak" reform, nem innováció.

Baj ez? Dehogy – egyrészt sokat nyom a latba, hogy a jól bevált ötleteket nem érdemes a kukába dobni. Főleg nem akkor, ha egy népszerű és sikeres játékstílus (FPS) van terítéken. Persze, fel lehet fogni ezt úgy is, hogy ez az a bizonyos elszakadás-képtelen attitűd; de sok olyan stílus lesz így is, ami magától kihullik a fejlődés rostáján.

(A klasszikus japán szerepjáték harcrendszere például pont ebbe a körbe tartozik. Elképzelhető, hogy lesz még JRPG, ahol az Advent Children grafikai színvonalán feláll egymással szembe a három Nomura-frizurás karakter és az Ultima Weapon, hogy aztán ATB-rendszerben, „kivárás" alapján tűrjék a pofonokat? Nagyon nem. A bájos, rajzfilmes körítés, vagy a hardveres korlátok az ilyesmit megbocsáthatóvá teszik (pont úgy, mint a poligon-illesztési hibákat a PlayStationön, vagy – a tárolókapacitás szűkössége miatt – a digitalizált beszéd hiányát Nintendo 64-en), viszont egy atomerőművel a TV alatt ez már több, mint bűn: hiba. Talán ezért, talán nem, de a Final Fantasy XII is pont ezért lépett tovább a klasszikus harcrendszer irányából – a fejlődést sokan (főleg a keményvonalas szerepjátékosok) megköpködték, mások pedig örültek az újszerű megoldásnak. Akárhogyan is: a technikai fejlődés változást hozott, amit le kellett nyelni.

Vannak „renegátok", persze: az Unlimited SaGa például modern körítéssel hozta a legősibb 8 bites játékok színvonalát, de meg is maradt egy szűk réteg élvezetének. A másik véglet a Dragon Quest VIII: klasszikus játékmechanika, gyönyörű körítéssel, feltupírozott tartalommal, páratlan szabadságérzettel és észbontó nehézséggel, amiért a széles tömegek is rajongtak – de mit, és egyáltalán, miért kéne változtatni egy RPG-n, ami az első részének megjelenése óta piacvezető...?

Ezzel szemben ott van az MMORPG front: hatalmas előnyére szolgált a hardverfejlődés. Az Ultima Online és a World of Warcraft közötti különbségeket két külön Konzolban lehetne felsorolni. A hálózat térnyerése és a szélessáv biztosította zavartalan játék a hús-vér szereplőkkel maga a sandbox paradicsoma. Nincs rendező és operatőr, nincs körsvenkekkel és CG filmekkel kápráztató látványkonyha – teljesen más játékélmény, amit egy teljesen más kor biztosított. A scenario történetét már nem Nojima írja, hanem maguk a játékosok. A körülményeket mások alakítják – egy élő, lélegző, azonnali visszajelzések alapján (jól) működő rendszerben, amit a rendszer online mivolta biztosít...

Ha arra gondolunk, hogy több Final Fantasy VII, Another World, Shock Troopers és Broken Sword már nem, vagy nem ugyanúgy jelenik meg, akkor azt mondhatjuk, hogy a fejlődés rossz dolog. De nem pótlás nélkül mennek veszendőbe ezek az alkotások: jön a helyükre más. Igaz, valaki, aki a Xenosaga-trilógiával tölt el 130 órát, nem biztos, hogy le fog ülni az EVE Online elé is. Más a stílus, más a közeg, és más a forma is: de az egyik előre mutat, a másik pedig a múltat építi tovább.)

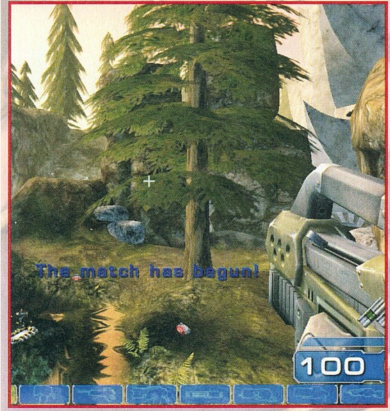
Kifutottam a helyből, úgyhogy nem maradt más hátra, mint hogy sok szerencsét és (majdani) elismerést kívánjak a készülő játékaidhoz – mind a szakma, mind a játékosok oldaláról. És még egyszer megköszönöm, hogy írtál. Azért, mert egy, az eddigiektől eltérő megközelítésből segítettél rávilágítani, miért is imbolyog annyira a next-gen(nek hívott) játékfejlesztés. És azért, mert a leveled jó példa lehet az olvasóknak.

Sokszor kaptuk a pofánkba, hogy köcsög és tirpák módon reagálunk a Csevegőben, hogy a válaszaink azt tükrözik, nem vesszük őket semmibe (maximum sz*rba), kik vagyunk mi, és egyáltalán, hogy képzeljük ezt.
Megmondom: mint a fenti példa bizonyítja, van élet a „kiráj a zújság" és a „b***d t*****e a r***n k***a a*****t" között is. Úgy képzeljük, hogy ha valaki értelmes és tartalmas levelet küld, esetleg van egy „kis" jártassága az általa boncolgatott témában, akkor komolyan vesszük, amit ír. Mert ha ő is veszi a fáradtságot, akkor mi is megtiszteljük azzal, hogy elgondolkozunk azon, amit mond, majd normális hangvételben válaszolunk.

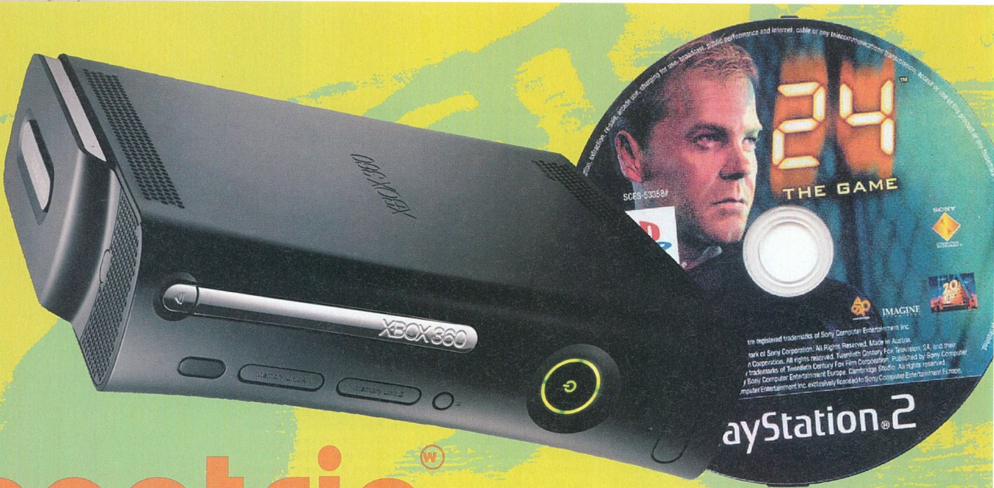
MEGÉRTETTED, POPEYE?! *(... Full Metal Jacket stílusban arcba ordítva...)*

Tyler









egotrip

SCHENGEN A MÁTRIXBAN

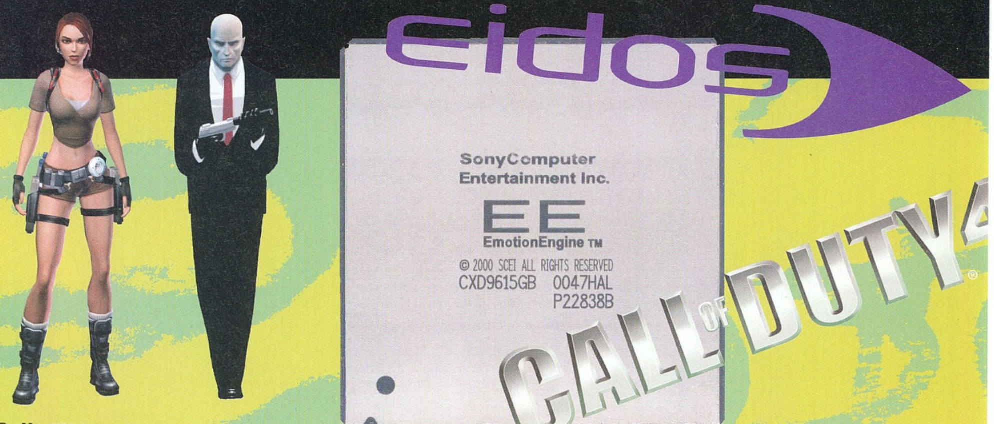
A virtuális valóság és a tényleg realitás elmosódó határvonala: ugyan a téma már a számítástechnika hajnala és különösképp az ezzel egy időben új irányt vett sci-fi koncepciók óta jelen lévő, újból és újból felmerülő kiindulópont, igazi aktualitást csak 2005-ben nyert, akkor amikor elindult a generációváltás. A PS2-be ültetett „Emotion Engine" ügyes marketingfogás, ám a PS3-X360 duó által nyújtott erőforrás már maga a digitális korszak előfutára, azé az időszaké, amikor a fotorealizmus nem üres frázis, hanem a valósághoz közelítő technika lesz.

Messze vagyunk még attól, hogy egyértelműen ki lehessen jelenteni: igen, ez van annyira jó, mint az, amit az ablakon kinézve látunk. Többnyire elszórt és erőteljesen koncentrált esetek idézhetők fel, ilyen például a hatodik Ace Combat repülőgép kínálata, egy kis Photoshop mágiával és megfelelő körítéssel. Ám eddig még egyetlen alkalommal sem történt meg az, amely az agyonajnározott, jelen 576 Konzol felhozatalát is uraló GTA IV esetében: létrejött az első igazi **város**. Unalmas és végletekig ismételt, elcsépelt frázis, de ez a Liberty City más. Tényleg él, lélegzik, létezik, fizikailag még nincs jelen, de minden más szempontból pontosan olyan, mint bármelyik turistalátványosság. Vice City ugyan rettenetesen hangulatos volt, San Andreas állama hihetetlen méretekkel kecsegtetett, de mindkét álomvilág nem volt több játszótérnél, egy hatalmas homokozónál, ami ugyan a szórakozás szempontjából verhetetlen, de a valósághoz nem sok köze van.

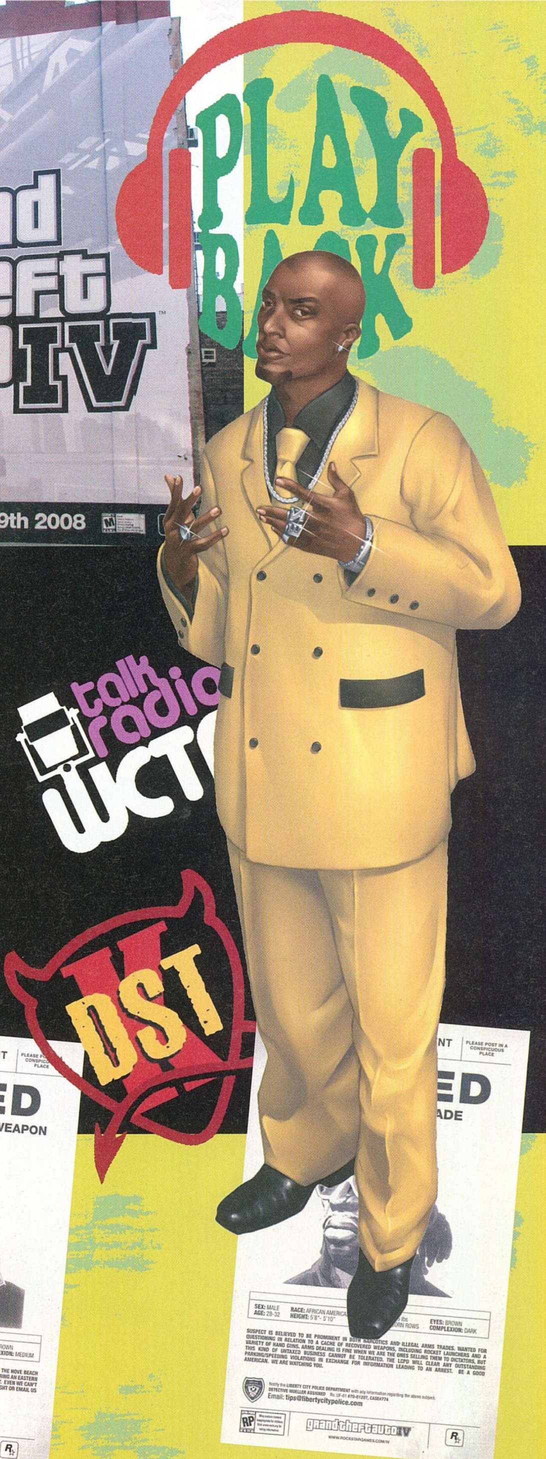
Erre feltűnik a megreformált és az alapoktól újjáépített Liberty City, amely nem díszlet és nem is nagyra nőtt gyerekek szórakoztató parkja, hanem egy átgondolt, szép kék mérnöki papírra felvázolt település. Van ipari negyede hatalmas gyárkéményekkel, olajfinomítóval, az uzsonnájukat ebédidőben elfogyasztó munkásokkal. Van peremkerülete egymásra halmozott több emeletes panelházakkal, szeméttel teli utcákkal, kéregető hajléktalanokkal, a Hyde park valami eldugott sarkába való őrült prédikátorokkal. Van kikötője hatalmas teherszállító hajókkal, éjjel-nappal dolgozó targoncásokkal, feslett és könnyű pénzért megkapható nőkkel. Van hatalmas üzleti negyede felhőkarcolókkal, egész épületeket beterítő neonreklámokkal. Liberty City maga a nagybetűs MŰKÖDő város, amely nem csak hangulatos, de önfenntartó is. Éjjel kihalt, többnyire csak a pakisztáni taxisok uralják az aszfaltot, ám ha felkel a nap az üzletemberek munkába indulnak, a hot-dog árusok kivonulnak a sarkokra, a művészlelkek letelepednek az óceán partján és festegetni kezdenek.

Az Oblivion masszív, látszólag soha véget nem érő rétekkel, barlangokkal és hófödte hegycsúcsokkal tarkított földje majdnem pontosan ugyanezt érte el, ám egyvalamit kihagyott a képből: a változatosságot. A minimális létszámú szinkrongárda, az egy kaptafára készült és egysíkú NPC-k tömkelege bárhol és bármikor képes volt megtörni az illúziót. Pedig most már biztosan állítható, hogy a technika rendelkezésre áll. Akadályt már csak a büdzsé jelenthet, a GTAIV nem csak azért ennyire zseniális, mert hozzáértő emberek állnak mögötte, hanem azért is, mert annyi pénzt öltek a fejlesztésbe, amely egy kisebb, főleg független stúdiót több éven át képes lenne eltartani. Éppen ezért még évekig nem valószínű, hogy lesz még egy ilyen részletességű, ekkora odafigyeléssel megálmodott virtuális világ. Majd csak akkor, ha a piac végképp pár szereplőssé bővül, amikor az olyan géniuszok mögött, mint a Rockstar, a Bioware vagy a Valve hatalmas, több milliárd dollárt megforgató kiadók állnak, akik gondolkodás nélkül írnak alá hatszámjegyű költségvetést.

Erre pedig minden esély megvan, a tavalyi év legnagyobb szenzációja, az Activision és a Vivendi/Blizzard összeolvadása után száz százalékosan kijelenthető, hogy a jövő a nagy halak kezében nyugszik, a méreten aluli egyedek a legjobb esetben is csak a túlélésért és nem a sikerért küzdhetnek. A Take-Two még mindig a terítéken van, de a legfrissebb híradások szerint a következő nagyobb bekebelezés áldozata az évek óta nem túl nagy szereppel bíró SCi és zászlóshajója, az EIDOS lehet. A mindennapjait a Hitman és a Tomb Raider szériából tengető angol kiadó komoly válságokat élt meg mind az ezredforduló előtt és mind azután, így érdekes lesz látni, hogy mit hoz számukra a jövő. A Bungie-hoz hasonlóan az egyre jobban a függetlenedés felé hajló IO Interactive szakmailag nagy bakot lőtt a Kane and Lynch-csel, de az

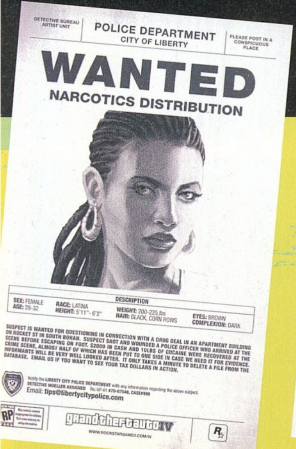


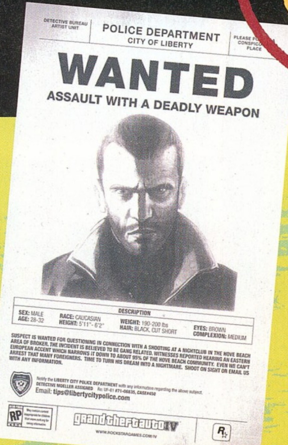




öltönyös üzletemberek elégedettek lehetnek, hisz a milliós példányszám mellett bebiztosított folytatás, valamint a filmes kitekintés már garantálta az egyszeri próbálkozásnak indult project franchise-á cseperedését. Hogy megérte-e, az még a jövő zenéje, az viszont biztos, hogy jobb lenne elkerülni azt a tandemrendszert, amelyet az Activision alakított ki a Call of Duty-val. Az évente érkező Call of Duty epizódok első hulláma messze nem hozta a várakozást, az erőteljesen felemás COD3-at felváltó, az egyszeri élményt tekintve pazar COD4 magasra helyezte a lécet és talán jobb lenne ha egy méltó folytatás verné le, sem mint egy ismételten rövid idő alatt összehozott és megint a második világháborúba ágyazott iparosmunka. Üzletileg igen, érthető a döntés, az Activision robbanásszerű növekedését fenntartani másképp nem lehet, a minőséget már régen felváltotta a mennyiség. Vagy inkább a reklám.

Abból van bőven, húsz év után az egyetemi hirdetőtábláktól indulva eljutottunk az esetenként akár 20 millió dolláros, csupán egyetlen szórakoztatóipari terméknek (jelen esetben egy videojátéknak) szentelt kampányokig. Igen, ismételten érdemes a GTAIV-re hivatkozni, amely a HALO 3-hoz hasonlóan szó szerint mindenhol ott volt és ott van. Manhattan nagyobb épületeinek falain, Las Vegas neonfények övezte sikátoraiban, a patinás Newsweek magazin hirdetőoldalán, Róma, Párizs és Moszkva nevezetes terein. Hazánknak ebből a szempontból is van még mit behoznia, de a Microsoft Magyarország e szempontból példaértékű utat mutat. A GTAIV megjelenésének szentelt exkluzív parti ugyan nem a vásárlóközönséget szólította meg, de megmutatta azt, hogy igen, itthon is lehet egyetlen játéknak szentelt eseményt profin, kiválóan összerakni. Ne feledjük el, volt olyan hónap, amikor a tömegközlekedés minden pontját ellepték a PS2-es „24" plakátjai – ha valahová jutni szeretnénk e téren, épp itt lenne az ideje annak, hogy ez ne különleges alkalom és esemény, hanem mindennapos látvány legyen. Bár előbb egy másik kívánságom lenne: széles és friss játékkínálat, nem esetenkénti több heteshónapos várakozás és bizonyos forgalmazók ballépései. De ez már egy másik történet egy messzi, messzi galaxisban.







ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

NINJA GAIDEN 2 (TECMO, 360)







Tomonobu Itagaki

Ninja Gaiden, Prince of Persia, Devil May Cry és God of War. Valahol mindegyik nagy sorozat egyetlen nagy csoportba sorolható a szememben, még akkor is, ha mindegyiknek megvan a sajátos kis világa, és természetesen más a küzdelmek, a rejtvények, valamint az akrobatikus feladatok felhozatala. Alapvetően az Xbox-on debütált Ninja Gaiden sem tér el annyi mindenben az említett szériáktól, mégis sokan korszakalkotónak érezték, pedig szerintem mindössze csak a klasszikus játékmenetű stuffoknak kívánt hódolni, mindezt olyan embert próbáló folyamatos kihívásokkal megspékelve, hogy a legtöbb gamer már az első pályán letette a haját.

A pörgős hack&slash őse az eredeti NES kiadású Ninja Gaiden sorozat, a remake kapcsán pedig egy hatalmas tehetség, a 41 éves játékfejlesztő Tomonobu Itagaki, a Team Ninja fejének neve merül fel, akihez úgy általában az egész DOA univerzum fűződik. Filozófiája szerint egy igazán jó játéknak nem csak grafikában kell tündökölnie, de kellő kreativitást is kell követelnie a játékostól, és kulcsfontosságú a játékmenet. A Ninja Gaiden pedig pont emiatt lett ennyire közkedvelt a hardcore gamerek körében, mert bár mérföldkőnek számított, mint kőkemény kihívás, mégis hála a teljesen kiváló játékmenetnek és a maximálisan logikus irányításnak, bele lehetett jönni, a ritmust pedig olyannyira fel lehetett venni, hogy nem egy gamert ismerek, aki még a gyilkos very hard módot is kivesézte. Itagaki életének – eddigi – talán legfontosabb játéka sokak szemében mégis megmaradt brutálisan nehéz rétegjátéknak, amin az egy évvel későbbi Black átdolgozás kívánt segíteni, hiszen sokkal játékosbarátabbra sikeredett, ráadásul keményebb játékmódjaival még a hardcore fanoknak is tartogatott extra meglepetéseket. A sikercímet végül PS3-ra is kihozták Ninja Gaiden Sigma néven, mellyel habár csak próbaszinten játszottam, az eddig látottak és olvasottak alapján egy kiváló nextgen remake. Az igazi X360-as folytatás ellenben sokáig váratott magára, de reménykedjünk, hogy nem hiába vártunk.

A történetből lényegében csak annyit vettem ki a néhány pálya során, hogy egy Genshin nevű főgonosz egy titokzatos nő segítségével meg akarja nyitni a kapukat a démonok előtt, melynek megakadályozásáért a Hayabusa klán felelős, ám mégsem járnak sikerrel, így Ryunak körbe kell utaznia a Földet. Olyan városokat járhatunk be, mint Velence, New York vagy Tokió, és jó hír, hogy a csinos szőke hölgyike Sonia is feltűnik néhány pálya erejéig, aki állítólag a CIA megbízásában áll.

Durr bele a közepébe, a Ninja Gaiden 2 előzetes verziója mindjárt egy komolyabb harccal kezdődik, és az onnantól következő fejezetek sem szűkölködnek benne, sőt olykor már-már za-







varó mértékben adagolva. Összesen csak 5 pályába tudtam belekóstolni az egyre fokozódó bugoknak köszönhetően, de azért így is kerek képet kaptam róla, hogy körülbelül mit is várhatok a folytatástól, leginkább egy casualesebb második részt. A választható két nehézségi szint közül a normált a kezdők, míg a gyakorlott Ninja Gaiden fanok mindenképpen a nehezebbet válasszák, és őszintén szólva még az sem tűnt olyan kiemelkedően hardcore élménynek. Gyakorlópályánk ugyan nincsen ezúttal, ám folyamatosan ellátnak minket új infókkal (amit itt a preview verzióban még nem tudtam elolvasni sajnos), és bár kezdetben elsősorban a harcok domináltak, nagy örömömre idővel egyre több akrobatikus elem, és végül néhány komolyabb rejtvény is előtérbe került. Az irányítás rendkívül dinamikus, a falon futás, vízen ugrálás, és minden egyéb speciális elem pofonegyszerűen végrehajtható, és a harcok legtöbbje is jócskán veszített nehézségéből. Nincsen már lehetőség több slotra menteni, így a mágikus sárkánykövek már csak afféle aktiválható checkpointként szolgálnak, de nincs is szükség előbbire a könnyebb játékmenet miatt. Cserébe azonban jóval több harcban volt részem, ahol sokkal könnyebben behozni a 10-es/20-as kombókat, és meghalni is csak nagy ritkán tudtam, mivel az összecsapások után mindig visszatöltődött az életerőm. Pontosabban csak annyira, amennyire a sérülés mértéke engedte, hiszen míg a (később regeneráló) kék életerőcsíkom fogyott, a jelző jobb végéből egy piros csík is elkezdett növekedni, amelyet csak akkor tudtam eltüntetni, ha kék orbokat, vagy egy mentőhelyeket találtam.

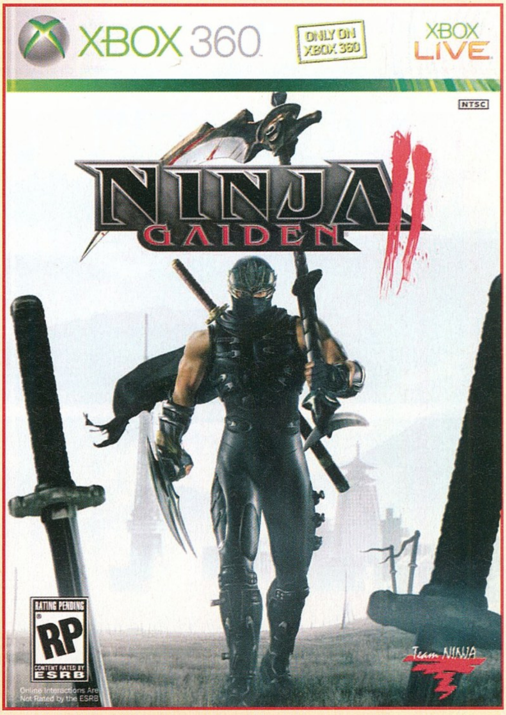
Essen néhány szó a pályákról is, melyek helyes megválasztása igen nagy mértékben befolyásolja a hangulatot, a látványvilágot meg aztán pláne. Sajnos ez esetben nem érzem túl szerencsésnek a felhozatalt, hiszen az éjszakai sötét felhőkarcolós helyszínek és a metróalagút sem éppen kiemelkedő, ellenben az éjszakai Hayabusa falu már jóval komolyabb volt, és a velenceihez érve pedig szinte életre kelt a motor, és itt már megkockáztatom, egy-két helyen még a DMC4-en is túllépett, de a Ninja Gaiden Sigmánál mindenképpen látványosabb, még ha nem is olyan nagy mértékben. A démonok egyébként kidolgozottak, viszonylag változatosak, és csak úgy repkednek a végtagjaik, úgyhogy félek, hogy ebből megint cenzúrázott EU verzió lesz. Akadt néhány ütősebb boss is, amelyek közül egy-kettő alaposan fel is idegesített, de valahogy még egyik sem tűnt olyan igazán eredetinek, és főleg nem kívánt egyik sem olyan jellegzetesen vértizzadós Ninja Gaiden stratégiát, és ez sajnos a harcokra is igaz, hogy a legtöbb esetben csak találomra nyomkodtam a gombokat, míg anno precíz betanult technikáim voltak. Nem esett még szó a jól ismert kis Maramusa szobrokról, ahol újabb kiegészítőket vásárolhatunk, és fegyvereinket kovácsolhatunk a begyűjtött sárga orbokért fizetségül. És persze minden más jól ismert elem is fellelhető a folytatásban, mint a számos új talált fegyverek váltogatása, a varázslatok, az ezüst koponyák (aranyszkarabeuszok helyett), sőt még a mágikus bár melletti Xbox modellre is ráleltem, amivel valószínűleg csak a harcore fanok találkozhattak anno.

Összességében remélem, hogy a végleges verzió majd többet mutat fel, mert ez így egyelőre csak árnyéka az igazi Ninja Gaidennek. Persze a csalódás inkább csak a hardcore rajongókra lenne érvényes, ugyanis bárhonnan nézzük, így ebben formában is napjaink egyik legkomolyabb, és az egyik leglátványosabb nextgen hack&slash játéka lenne, amely kezdőknek még mindig komolyabb kihívást jelenthet, mégsem veszi el sokaknak a kedvét már az első főellenségnél. És persze azt se felejtsük, hogy ez még csak egy bugos preview verzió, amelyből alig 5 fejezetet láttam. A végleges játék már remélhetőleg nem lesz hibás, összesen 4 különböző nehézségi szint lesz, a Team Ninja pedig 30 órás játékidőt ígér, tehát még semmi sincsen veszve.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu







Szoftver Rovat

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

A Team Fortress kvázi megteremtette, a második része tökélyre vitte, a Battlefield sorozat időközben lemásolta – a csapat alapú multiplayer játékok aranykora beköszöntött, az online centrikus újgenerációs konzolok áldásos hatásának köszönhetően lassan de biztosan átveszik az uralmat a játékvilág felett, az egyszemélyes kampányt / történetet bevezetővé degradálva. Ennek hatása, pozitívumai és negatívumai nem jelen cikk témái. Itt és most egy dologról lesz szó: 2008 legjobb multiplayer FPS-éről.

RETROSPEKTÍV

Ha a Quake volt a kilencvenes évek meghatározó pontja a LAN partikon, akkor a 21. századot egyértelműen a Battlefield széria nyitotta. A 2002 szeptemberében publikált Battlefield 1942 jókor, jó helyre jött. A már a végsőket rúgó Quake 3 és a még nem egészen megerősödött Unreal Tournament árnyékából kitörni nem volt nehéz, a stílusban kihívó nem akadt. Nem mintha csupán ennek lenne betudható a BF sikere, a Digital Illusions érdemei vitathatatlanok, a BF igazi telitalálat. A második világháborús érát (végre!) egy új szempontból megközelítő és felhasználó FPS pontosan akkor jelent meg, amikor a mélyrepülést produkáló szélessávú internet elérés világszinten hódított. Ezek után meglepő, hogy az első BF teljes egészében a multiplayerre fókuszált? Természetesen nem, a csapatmunkát minden eddiginél fontosabb játékelemmé emelő koncepció, a változatos kasztok, fegyverek és járművek együttese addig nem látott háborús hangulattal robbant be a köztudatba. A sorozat azóta dicséretes pályát futott be, megjárta a vietnámi hadszínteret, elkalauzolt a jövő mechákkal és lézernyalábókkal fűszerezett világába, legutóbb pedig visszatért a modern érába, a realizmust téve előtérbe. Egyvalami hiányzott csupán a pedigréből: nem átirat, nem egy PC-s felvonás továbbgondolása hanem igazi, ténylegesen konzolcentrikus epizód. Eddig.

A ROSSZ TÁRSASÁG

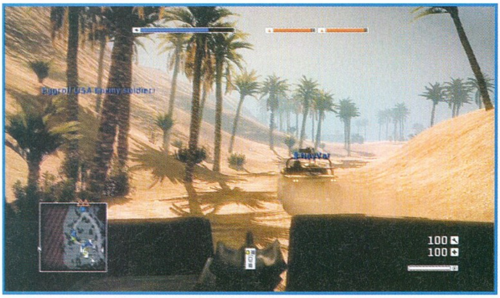
Hosszú, késésekben és egyéb malőrökben bővelkedő vajúdás volt, de megérte, a kerek 1 hónapig futó bétateszt alapján túlzás nélkül állítható, hogy a **Bad Company** a legjobb dolog a Team Fortress 2 óta. Modern háborús éra, változatos helyszínek, ötletes játékmód, temérdek vezethető jármű, maga a nagybetűs ADDIKCIÓ és áldozati kecskebak a destrukció oltárán.

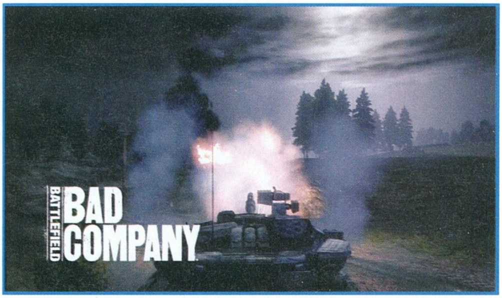
Ó igen, vágjunk is rögtön a közepébe: rombolás. A Bad Company az első multiplayer orientált FPS amely rájött arra, hogy a statikus terep valahogy nem illik a „realitás" és a „modern háború" címszavak közé. A megoldás? Detonáció és newtoni fizika mindenek felett. Pattanj be egy tankba, taposs a gázra és vedd az irányt az első facsoportosulás felé: nem fogsz megakadni vagy lepattanni a törzsről, a vaskos fakéreg recsegve-ropogva adja meg magát miközben a földre dől. Kiszúrtál egy snipert a pár száz méterre lévő ház ablakában? Fordítsd arra az üteget és lőj: a telibe kapott fal katonás rendben roskad magába, hatalmas üreget hagyva hátra mementóként. A fedezék fogalma új értelmet nyer, biztos védelmet nyújtó rejtekhely nincs többé, minden csak és kizárólag addig biztosított, amíg egy jól irányzott lövés át nem rendezi a terepet. Totális rombolhatóság nincs, az alapokig nem lehet legyalulni semmit, de ez mindenképp remek kiindulópont a jövőre nézve.

Ám a rombolhatóság kihasználása előtt előbb döntened kell, hogy milyen színekben indulsz. A Bad Company csapat alapú FPS, ahol minden egyes tagnak komoly szerep jut. A kínálat öt kasztot vonultat fel, jelentősen eltérő megközelítést követelve meg az egyes csoportoktól. Az **Assault** a klasszikus erőember, a gépfegyverrel felszerelt gyalogos, aki a frontvonalon küzd. Átlagos sebesség, gépfegyver és gránát a repertoárban, különösebb magyarázatot nem igényel. A **Demolitions** az itteni robbantógyáros, bazookájával képes bármilyen járművet kiszedni, cserébe viszont lassú, rakétából pedig alig fél tucatot cipelhet magával. A **Recon** a snipernek felel meg, terepszínű öltözetével hihetetlenül jól el tud bújni a fák között vagy a nyílt terepen, ráadásul lézeres célzójával hatalmas robbanással becsapódó légvédelmi rakétát hajíthat az ellenséges járművek nyakába. A **Specialist** végzi a piszkos munkát a katonák után, villámgyors gépfegyverével és lopakodási képességével könnyedén az ellenséges vonalak mögé juthat, elvégezve a munka oroszlánrészét és biztosítva a csapat győzelmét. A sort záró **Support** a legérdekesebb karakter, a béta első napjaiban sajnos nagyon kevesen használták, de idővel mindenki rájött, hogy supportként a legjobb a csatatéren flangálni. A Support csúnya szóval a tökéletes rambómedic: hatalmas gépfegyverével remekül osztja a halált közelről, sőt, távolról könnyebb vele gyilkolni mint a sniper puskájával (!) és még ehhez jön az a járulékos képessége, hogy képes gyógyító csomagokat hajigálni, mellyel nem csak a csapattársakat, de akár magát is rendbe rakhatja HP ügyileg. Még mindig nincs vége, kisebb légitámadást is kérhet a térkép egy adott pontjára, nem csak a járműveket, de a nagyobb csoportban portyázó ellenfeleket is azonnal kiiktatva.

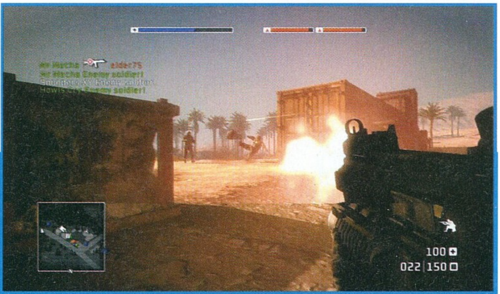
Erre nagy szükség is lesz, a BF gerincét nem a klasszikus játékmódok tömkelege, hanem a DICE sajátságos elképzelése adja. Az est fénypontja, a „Goldrush" remekül vegyíti a terület alapú küzdelmet az objektívák teljesítésével. Itt abból lényegében egy van: felrobbantani az aranyat tartalmazó ládákat. A terep három nagyobb területre van osztva, mindig csak egy adott darabka érhető el. A védők feladata az éppen aktív aréna védelme úgy, hogy az ellenség az aranyládák közelébe se jusson. Ha nem sikerül, akkor a frontvonal hátrébb húzódik, egészen addig, míg már csak egyetlen láda maradt. Egyszerű, közérthető és roppant szórakoztató, mert a BF elképesztő mennyiségű és formájú taktikázásra ad lehetőséget, főleg a bétába pakolt két teljes egészében eltérő térképet látva. Viszont maga a vegytiszta logikai bukfenc, mert a támadók elvileg az aranyrudak megszerzéséért indulnak, de egyetlen feladatuk a ládák felrobbantása, úgy meg ugrik a zsákmány.

Az **Oasis** a klasszikus Battlefield pálya, 8 négyzetkilométeres hatalmas játszótér sivatagos környezettel. A támadók már az első másodpercben tank, humvee és helikopter volánja mögé pattanhatnak (!): az egyik fél vezet, a másik a gépágyút kezeli, a többiek pedig kilőnek az ablakon. A bázison egy hatalmas üteg is megmászható, de ez a Bad Company talán legfelemásabb része. Az üteget kezelni iszonyúan szórakoztató, de csak akkor, ha nem te vagy a célpontja. Az egyszerre 4-5 töltetet kilövellő alkalmatosság sebzése rettenetesen eltúlzott, az Oasis első két beveendő bázisát folyamatos ostrom alatt tartani vele nem nehéz, a védők így gyakorlatilag elesnek a járműhasználattól és a légvédelmi ágyú hathatós bevetésétől, jelentős hátrányt szenvedve. Ám az Oasis toronymagasan a legjobb térkép, leírhatatlan az az élmény, ahogy a csapat szervezetten indul neki az első bázisnak: a földön hatalmas tankok és humveek száguldanak, valaki a folyón egy hajóba pattanva hasítja a













hullámokat, míg két másik társ a levegőből, helikopterrel nyújt támogatást, közben a bázison hátramaradt egy ember az ágyúval tartja folyamatos tűz alatt az ellenfél központját.

Ezt kompenzálandó a másik térkép, az **Ascension** a védők mennyországa. A hatalmas domb tetején lévő kis falu, majd a távolabb lévő ódon kastély igazi ostromhangulatot teremt: a támadók ugyan legalább 6 ponton képesek feljutni az első ládához, de a védők felülről, a házak padlásáról (!) oszthatják az áldást, gépfegyverből, sniper puskából, légvédelmi támogatásból. Hátrány? Egy jól irányzott ellentámadás vagy egy rakéta másodpercek alatt szétrobbanthatja a háztetőket, azonnal felfedve az aljas campelőket. Járműhasználat itt gyakorlatilag egyáltalán nincs, ez egyértelműen a gyalogosok párbaja, iszonyúan hangulatos és intenzív, akár 2-3 perces (!) tűzpárbajokkal, folyamatos robbanásokkal.

És ha már robbanások: a Bad Company audiovizuális szempontból csillagos ötöst érdemel. Nem annyira részletes, nem annyira technofób, mint a Gears of War. Funkcionális, de szép, az Ascension dombjait körbeölelő párás köd remek hangulatfokozó elem, a földből darabokat kiszakító robbanások és a leomló épületekről lehulló faldarabok tömkelege remekül feldobja az atmoszférát. A Bad Company igazi erénye a hanghatások terén mutatkozik meg, a BC mindent kifacsar a modern hangrendszerekből. A fegyverek pontosan úgy szólnak, ahogy kell nekik, a tankok által kilövellt robbanólövedék öblös hangja még a legerősebb mélynyomót és a legedzettebb játékost is képes fél vállra fektetni, ráadásul a hangmagasság és a hangerő alapján az is megállapítható, hogy a harc milyen távolságban zajlik. Ez leginkább az Oasisnél érhető tetten, ahol az egy kilométerre folyó tankcsata zajai is képesek az alaptábor földjét is megremegtetni hatalmas erejükkel.

Bétateszt lévén hibák vannak bőven: a tankok képesek a legkisebb gödörben is megakadni, sebzésük teljesen kiegyensúlyozatlanok, a legtöbb fegyver ereje nagyon gyatra, nem ritkán egy teljes tár kell, mire megfekszik valaki, késsel, hátulról viszont egy vágás is elég. A specialisták SMG-je egyszerűen mindent visz, olyan nagy a tűzsebesség, hogy ellenük harcolni sziszifuszi kínokkal jár. A supportok fegyvere közelről gyenge, távolról viszont használhatóbb, mint a sniperek irtózatosan lomha alkalmatossága. Splash damage egyáltalán nincs, a robbanások csak és kizárólag a középpontjukban sebeznek, a helikopter rakétája így csak és kizárólag akkor hatásos, ha pont a célpontot találod el. A fall damage, a kisebb-nagyobb magasságokból történő lezuhanás eltúlzott, 2 méter felett automatikusan 15-20 pontot is képes levinni a HP-ból. Zavaró, hogy a csapattal való respawnolásnál nem választható ki a csapattárs, a BC véletlenszerűen emel ki egy még életben lévő katonát. A legnagyobb hiányosság a kommunikáció terén érhető tetten, hiába a csapat alapú játékmenet, a rendszer nem áll készen rá, a beszélgetés kimerül az össznépi diskurálásban, nem lehet külön szobákat létrehozni egy kisebb támadóegység számára. Ráadásul a teljesen azonos karaktermodellek miatt kezdetben roppant nehéz megkülönböztetni a társakat az ellenféltől, a teamkill túlságosan gyakori.

Ám ne felejtsük el, *ez béta*, annak pedig pazar. A felsorolt hibák többségét a DICE már kijavította. A Bad Company nagyon egyszerű, nem mutat újat de valami elképesztően addiktív, a rövid tanulási időszak után egyszerűen nem ereszt el. Ha két térkép képes volt mindenkit hetekre lekötni, akkor a teljes verzióba pakolt tucatnyi terep garantáltan segít majd az alvásmegvonásban. A Bad Company kihagyhatatlan, kötelező mindenkinek, aki átgondolt és kidolgozott, gondolkodást igénylő többjátékos lövöldözésre vágyik.

W











Wii Fit™ ELSŐ LÁTÁSRA



SAJTÓTÁJÉKOZTATÓ >>BÉCSBEN<<

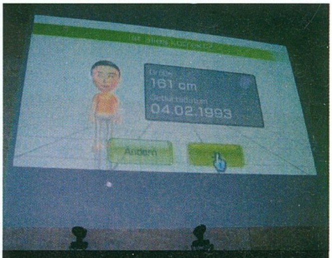
A korábbiakkal ellentétben az utóbbi egy hét során többször is volt szerencsém olyan helyzetbe kerülni, hogy számos celebbel, illetve ismert emberrel tartózkodtam egy teremben az adott parti keretei között, de a nagyobb hányadukról szinte fogalmam sem volt, hogy kicsoda. Külföldországban az adott média neves képviselői ismerete hiányában a helyzet még rosszabb, de legalább az ember nem stresszel azon, melyik újságban jelenhet meg becses képe, illetve melyik csatornán adják le a vele készített riportból használhatónak ítélt három-négy mondatot, amely interjúba egyébként is belehajszolták.

Mindez persze nem kényeskedő sipákolás, éppen ellenkezőleg – kísérlet annak érzékeltetésére, hogy bizony nem vagyok hozzászokva az ilyen és ehhez hasonló rongyrázásokhoz, de kapva kaptam az első adandó alkalmon, ha már Martin volt olyan szíves ezüsttálcán kínálni. Régóta kísérem figyelemmel a **Wii Fit**tel kapcsolatban megjelenő híreket és várok a kilövésre, ezért is volt dupla öröm számomra, hogy részt vehettem a szoftver április 22-én Bécsben, a Leopold Museumban tartott regionális premierjén, illetve sajtótájékoztatóján.

A magyarországi forgalmazó Stadlbauer képviselőivel és néhány újságíró kollégával való, igen jó hangulatú, egyszer verőfényes napsütéssel, máskor jégesővel kísért kiutazás célpontja, Bécs megérkezésünkkor sajnos sötét és esős oldalát mutatta. Habár nem a városnézés célzatával mentünk, de mivel körülbelül egy óránk volt még a sajtótájékoztató kezdetéig, jó lett volna kicsit mászkálni és nézelődni a kápráztató múzeumnegyedben – viszont a szakadó eső miatt még a fedett parkolóért is hálát adtunk az égieknek. Így az egyik retro konzolbolt kirakatának megcsodálása után a múzeum egyik kávézójában ütöttük agyon az időt, amely tömve volt emberekkel, valószínűleg nem csak a Wii Fit esemény miatt; egyébként a még DJ pulttal is rendelkező helyről meg nem mondta volna az ember, hogy egy múzeumban van.

A sajtótájékoztató egy nem túlságosan nagy alapterületű, de irdatlanul magas és meglehetősen igényesen berendezett teremben kapott helyet: kisebb színpad, reflektorok, hatalmas kivetítő, vagy három bárpult, oldalt négy Wii az egyensúlyozó padon toporgó csini-csajokkal, a nézőtéren magas asztalok székekkel. Az egyik falon igen magasan elhelyezkedő két ablakszerűségben egy férfi és egy női alak pazar gimnasztikai gyakorlatokkal kényeztette azon egybegyűltek látóidegeit, akik észrevették őket. Mindehhez a zenei háttér Café del Mar ópuszokból állt, amivel az én ízlésemet kiváltképp eltalálták a szervezők, de meglehetősen passzolt is a témához, ahogy a fitness-wellness jellegű gasztronómiai különlegességek is. Mindezeken felül az előtérben két gépen a Mario Kartot és az új Wii Wheelt is ki lehetett próbálni, illetve két életnagyságú – pontosabban felnőtt ember nagyságú – Marióval és Luigival parolázni meg fényképezkedni.

A konkrét prezentáció a Wii Fitet általánosságban bemutató, rövid trailerrel kezdődött, majd egy hölgyemény nem sokkal hosszabb marketingszövegével folytatódott. Mindezekből én csupán egy-két szót értettem – kissé naivan azzal mentem oda, hogy angolul fog zajlani minden a rendezvény enyhe multikultúrális jellegéből kifolyóan –, ahogy az ezután következő, az osztrák Nintendo fejesével készített rövid interjúból sem sokkal többet. Bár a trailerből azért le lehetett vágni a lényeget: a Wii Fit személyében a nagybetűs Innováció szinonimája, a Nintendo egyik friss és forradalminak ígérkező találmányáról van szó, mely tulajdonképpen a család személyi trénereként aposztrofálható. Mivel jelen Konzol hasábjain egy terjedelmesebb tesztben is ismertetem a cuccot, nagy vonalakban annyit, hogy a dolgok lényegét a mozgásérzékelőkkel ellátott egyensúlyozó fitnesz pad jelenti, mely a talpunkon keresztül gyakorolt nyomás alapján az egész test mozgását képes figyelemmel kísérni. A Mii-ket használó szoftver az egyéni jellemzők megadása után kiszámolja testtömeg-indexünket, majd akár egyéni célok belövésével (pl. két hét alatt le szeretnénk adni két kilót), személyi trénerek irányításával kezdhetjük el az edzést. Négyféle tréning kategória van: aerobik, izommunka, jóga és egyensúlyozó feladatok – utóbbiak egyben partijátékként is remekül funkcionálnak –, továbbá egy külön szegmensben



Trailer a kivetítőn



A prezi színhelye: Leopold Museum



A Nintendo másik friss találmánya: a Wii Wheel



Snowboard





Ez a fess legény a helyi Nintendo első embere



Mario Kart előkészületben az előtérben



Hullahopp



A lányokkal máris lehet tornázni

szabadon elérhetjük legkedveltebb gyakorlatainkat. A program mindösszesen nyolc ember fejlődését tudja nyomon követni, és folyamatosan ellenőrizni a teljesítményét, vagyis a család apraja-nagyja belevetheti magát a tornázásba és a Wii Fittel beköszöntő egészséges életmódba.

Az esemény tehát inkább arra fókuszált, hogy a látogatók maguk próbálják ki a dolgot a gépeken, mely a Wii-k kevés száma és a sok megjelent miatt – no meg összehasonlítva a GTAIV kilövési partijával – nem eredményezett egy túlságosan átfogó és sok részletre kiterjedő bemutatót. Jómagam arra számítottam, hogy a szépen csengő szavakon felül a téma természetéhez passzolóan megtekinthetünk egy fitneszbemutatót, amely látványos műsorban – a trailerhez hasonlóan – csinos csajok adnak elő legalább három-négy gyakorlatot minden edzéstípusból. Ennek hiányában jórészt mindenki az oldalt levő gépeknél tömörült, és inkább nézte, mint kipróbálta, mit csinálnak a fitt leányok és legények.

A legkedveltebbek és az adott körülmények közti tesztelésre a legalkalmasabbak az egyensúlyozó játékok voltak, így például a snowboard, melyhez a normálisan vízszintesen fekvő egyensúlyozó padot függőleges helyzetbe kell fordítani, majd a valós mozdulatokat meglehetősen élethűen utánozva lesiklani egy havas lejtőn, a zászlók által mutatott irányban. Ezt magam is kipróbáltam, ahogy a jóga feladatok közül a fa állást is, amely egyébként tökéletes választás volt, lévén szerintem az egyik legnehezebb jóga állás, főleg, ha nem megfelelő edzőgúnyában és sok figyelő szemtől körülvéve végezzük. Már a bemutatón világos volt számomra, hogy az edzéstípusok közül a jóga sikerült a legjobban: mivel a szoftver egyik legnagyobb dobása, hogy tökéletesen leköveti egyensúlyunkat, a jógafeladatokat könnyebb helyesen végrehajtani a Wii Fittel, mint bármely más DVD programmal vagy egy jóga óra keretei között; továbbá a helyes légzést is mutatja, mely szintén nagyon nem mindegy a jóga és a Pilates gyakorlatoknál. Sokunk érdeklődését felkeltette még a srácok által prezentált box, melyhez a Wiimote-ot és a Nunchukot is kézbe kell venni – persze nem biztos, hogy mindenki olyan vérprofi és szemet gyönyörködtető mozgással fogja végezni ezt a mozdulatsort, mint a fiúk (ezen a sajtótájékoztatón végre gondoltak a női játékosokra. :) Hasonlóan nagy érdeklődés övezte az aerobik feladatsorok közé tartozó hullahopp karika pörgetését, melyet valóban akár kisestélyiben is elő lehetett adni: a csípőnket tekergetve kell a Mii figuránk derekán pörgetni a karikát, illetve jobbra és balra hajolgatva elkapni a többi Mii által dobált hullahoppokat. A steppet is sokan kipróbálták – a steplépcsőként is funkcionáló egyensúlyozó padra kell lépegetni a képernyőn megjelenő parancssort követve –, bár ez nekem már ott is kissé bénának tűnt, majd a tesztben leírom, miért.

A snowboardban nyújtott teljesítmény alapján a legjobbak egy komplett Wii Fit csomaggal távozhattak, illetve a bemutató hátralevő részében egy pazar judo-bemutatóban is gyönyörködhettünk. Távozás előtt azért még kipróbáltuk néhány pálya erejéig osztott képernyőn a valóban jól kézre állónak tűnő Wii Wheelt és a Mario Kartot, majd a termetes Wii Fit tatyókban kapott sajtóanyaggal és ajándékokkal megrakodva végül éjfél magasságában indultunk haza.

Összességében meggyőző, jó hangulatú és szórakoztató premier volt, apró fogyatkozásokkal – egy várhatóan nagy sikert arató és tényleg forradalmi Wii-s szoftver és kiegészítő hatásos megelőlegezése.

Petúnia



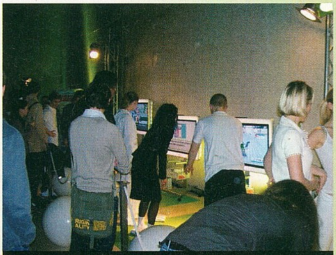
Programajánló fal a kávézóban



Box Nunchukkal és Wiimote-tal

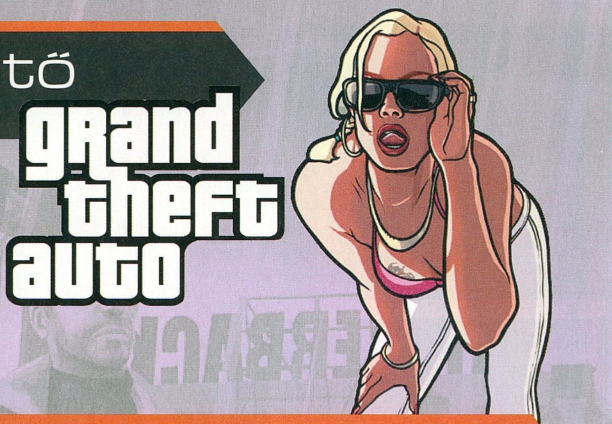


ő volt az est „háziasszonya"



Lassan a megjelentek is egyensúlyozó padra lépnek

Visszatekintő



'97

GRAND THEFT AUTO

kiadás éve: 1997 | platform: playstation, game boy color



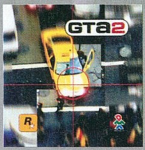
Ha a Doom stilizált démonjai és marsi emberei kiverték a biztosítékot, és a Duke Nukem Forever lenge öltözetű hölgyei és rendőrjelmezbe bújtatott varacskos disznó ellenfelei botrányt szültek, akkor a Grand Theft Auto feltűnése maga volt a megtestesült apokalipszis. A Lemmings sorozattal a világhír felé menthetetlenül száguldó DMA Design tényleges fontossága a játékpiacon ettől a perctől kezdve vehető igazán komolyan: a GTA a tökéletes szótári definíciója az innovációnak, a szabadságnak és a jövőnek, mindezt egyetlen csomagban kínálva. Mert mi is az a GTA? A tökéletes bűnszimulátor, a fiktív játszótér ahol azt tehetsz, amit csak akarsz – szó szerint. Példa nélkül álló elképzelés pazar megvalósításban. Bankrablás, gyilkosság, autótolvajlás és mérhetetlen erőszak. Instant kultstátusz? Igen. A szaksajtó behódolása? Nem. A GTA jelentősége ekkor még senki előtt nem ismert, az IGN 60, a Gamepro 40 százalékot hajít a DMA csiszolatlan gyémántjára, különösebb szívbaj nélkül. Indok? A trenddel és a széllel szemben vizelő felülnézeti 2D-s grafika, a néha erőteljesen lezuhanó framerate, a gyatra fizika és az esetenként erőteljesen frusztráló missziók. A GTA jelentősége nem mérhető le ilyen szempontból, fontossága nem kidolgozottsága miatt jelentős, hanem azért, mert megmutatta az irányt a jövő játékfejlesztése felé. Utórezgés: két expanzió, a „London, 1969" a később erőteljesen hanyagolt brit epicentrumot tolja vissza a múltba, míg az „1961" ugyanezt teszi csak épp 8 évvel korábban.

konzol **1998.02 | 78%**

'99

GRAND THEFT AUTO 2

kiadás éve: 1999 | platform: playstation, dreamcast, game boy color



Lopj, csalj és hazudj: a két évvel később érkező folytatás az eredeti szellemiségéhez szorosan ragaszkodva, de jóval átgondoltabb és kidolgozottabb formában vitte tovább a formulát. Az időközben elképesztően méretes rajongótábort maga köré húzó DMA Design (és az ennek köszönhetően ebből létrejött Rockstar Games) behódolt a fanservice-nek – a GTA 2 nagyobb, hosszabb, de a lényegét tekintve változatlanul jegyezte le a formulát. Első körben szakított a fiktív Amerikával, a helyszín és az időpont nem ismert és tulajdonképpen lényegtelen is, a GTA 2 inkább a játékmenetet helyezi előtérbe a terep helyett. Volt is mit, a magányos, csak saját magának élő főhős imidzsével szakítva mutatja be a gengsztervilág rétegződését, felkínálva a lehetőséget arra, hogy akkor és annak végezze el a játékos a missziót, akinek csak akarja. Negatívum? Természetesen a riválisok haragjának kivívása, a GTA 2 remekül prezentálja, hogy minden döntésnek következménye van. Például a rendőrök elleni támadásnak, a GTA 2-ben már nem csak a helyi őrs, de egy komplett SWAT osztag és maga a hadsereg is beszáll a bűnüldözésbe magasabb körözöttségi szinten. A felülnézet maradt, de jóval látványosabb és effektekben bővelkedő kidolgozással. A későbbi GTA stílusjegyként elkönyvelt rádióállomások gondolata a GTA 2-ben mutatkozik be, összesen 11 jelentősen eltérő hangulatfokozó elemet vonultatva fel. A GTA 2 kritikusi körben ismét nem aratott osztatlan sikert, de az addikció és a későbbi átütő siker csírája két résszel végképp el lett vetve. Már csak várni kellett a virágzásig.

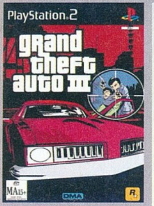
konzol **1999.11 | 89%**



GRAND THEFT AUTO III

kiadás éve: 2001 I platform: playstation 2, xbox

'01



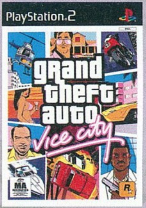
A GTA bemutatta, a GTA 2 továbbfejlesztette, a GTAIII pedig tökélyre vitte. A kínkeserves várakozás 2001-ben, a harmadik GTA képes bemutatkozásakor indult – a GTA hallgat a rajongói igényekre, halad a korral és végleg maga mögött hagyja a második dimenziót. Az első teljes egészében 3D-s GTA 2001. október 22-én jelenik meg, hatalmas érdeklődés, felhajtás és természetesen botrány közepette. A PlayStation 2 sikeréhez jelentősen hozzájáruló, a legtöbb magazin által minden idők legjobb játékai közé sorolt harmadik felvonás minden szempontból újít, előre tör és még a kritikusok szívét is megnyeri. Nem volt nehéz, a New York-ról mintázott Liberty City mindenki számára tartogat felfedeznivalót, mindezt olyan megvalósításban és részletesség mellett, mely egy teljes konzolgenerációt meghatároz. A változatos karaktereket felvonultató és immáron részletesen kidolgozott történet, a jelentősen továbbfejlesztett és már klasszikusnak nevezhető játékmenet sosem látott szabadságot kínál. Tolvajlás, betörés, gyilkosság és minden gonosztevés a helyén – a „sandbox" játékok itt és ekkor születnek meg hivatalosan. A GTA sorozat felcseperedik, a harmadik generáció hihetetlen hisztériával válik rajongói és átlagos játékosi kedvenccé. A nonlineáris misszióstruktúra, a változatos fegyverarzenál, a vezethető járművek sokasága és fajtája már nem csak GTA sajátosság, de követendő példa is egyben.

konzol **2001.11** I **10/10**

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

kiadás éve: 2002 I platform: playstation 2, xbox

'02



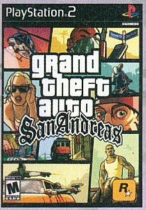
A Houser fivérek mennybemenetelével egy időben merül fel a kérdés: merre és hogyan tovább. Meg lehet-e ismételni, sőt, felülmúlni a GTA 3 sikerét? Igen. A Vice City-nek sikerült: az alig 9 hónap leforgása alatt (!) legyártott és a számozást gondosan elkerülő epizód talán a leghangulatosabb videojáték, ami valaha lekerült a gyártósorról. A Rockstar innentől fogva a nagyobb volumenű folytatásokat hátrahagyja és inkább egy adott korszak felélesztésével próbálkozik. A Vice City az éppen kirobbanó retro láznak behódolva porolja le a nyolcvanas évek bűnben bővelkedő, de mégis cukormázasnak tűnő báját, erőteljesen merítve a televíziós klasszikus Miami Vice-ból és minden idők egyik legjobb gengszterfilmjéből, a Sebhelyesarcúból. Az 1986-ba helyezett történet a „hogyan legyünk kifutófiúból a mindenség ura" tankönyv interaktív változata, érdekes játékmenetbeli újításokkal. Bemutatkozik az épületek vásárlásának lehetősége, a folyamatos bevételszerzés egy új formája, a rivális bandák háborúja. A nyitott játékmenet marad a helyén, ahogy a tucatnyi rádióállomás is, mely remekül végigzongorázza a korszak összes nagyobb zenei vonulatát, minden idők legjobb OST-jét hozva létre. A Vice City érdemei vitathatatlanok, sikere parádés, a Rockstar úszik a pénzben.

konzol **2002.12** I **9.5/10**

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

kiadás éve: 2004 I platform: playstation 2, xbox

'04



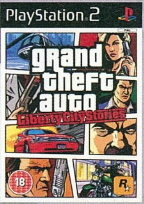
Hogyan lehet überelni Liberty City és Vice City parádéit? Rögtön három várossal! Ha a VC a nyolcvanas évek tökéletes felidézése volt, akkor a 3 évvel később érkező San Andreas a kora kilencvenes évek bandaháborúinak a lehető legélethűbb másolata. A már 2003-ban bejelentett, de csak a rá következő év végén kiadott SA nem egyszerűen emelte a tétet, de bemondta az All In-t. A GTA struktúra köré font történet ugyan a hip-hop kultúra miatt messze nem szólít meg akkora közönséget, mint a korábbi epizódok körítése, de a játékmenet által nyújtott kárpótlás könnyen feledteti az esetleges sirámokat. Mivel? Például a „nyitottság" és a „nonlinearitás" fogalmának újraértelmezésével: a három város és az azt körbeölelő vidékies/sivatagos környezet mind a mai napig utolérhetetlen nagyságú játékterével gondoskodott arról, hogy a San Andreas ne csak a létező legkidolgozottabb folytatás, de a konzolgenerációból mindent kifacsaró technikai csoda is legyen. A kétszáz vezethető jármű, a randi lehetőségének bevezetése, az étkezés és a testedzés előtérbe helyezése, a területfoglalós bandaháborúk bemutatása, a kocsik tuningolásának lehetősége, a tényleges rablás bemutatása révén a San Andreas alapjaiban újítja meg a GTA formulát, bebizonyítva, hogy odafigyeléssel igenis lehet hosszú, több felvonást számláló de megunhatatlan sorozatot gyártani (látják, kedves Square-Enix?). A GTASA maga a megtestesült tarolás, mely a Hot Coffe mod körül kirobbant és máig érezhető botrány ellenére zárta le a PS2-Xbox generáció GTA vonulatát.

konzol **2004.11** I **10/10**

GTA STORIES

kiadás éve: 2005-2006 I platform: playstation portable, playstation 2

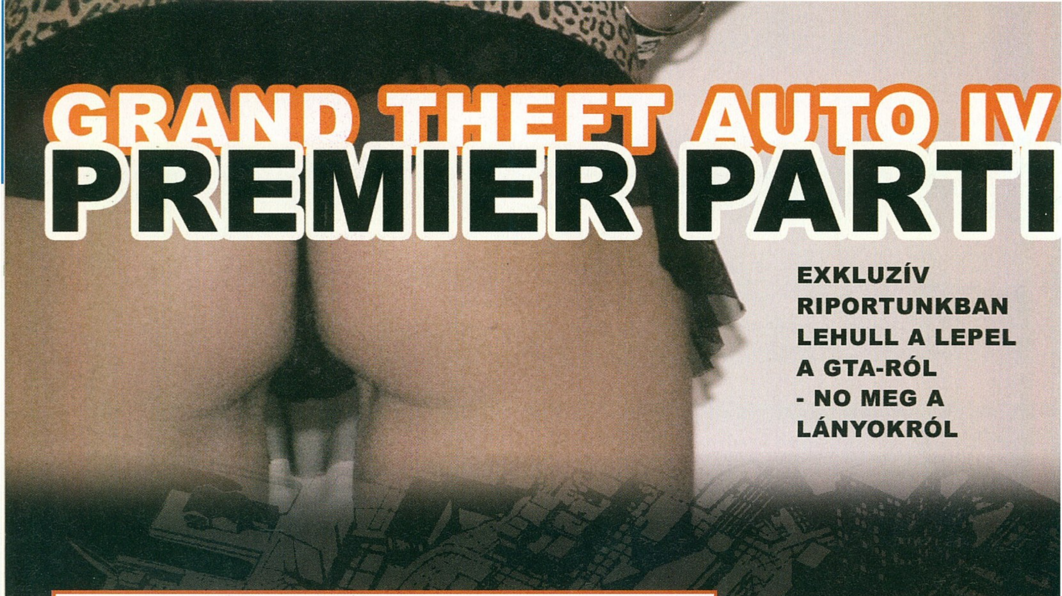
'05



Az út nem ért véget a GTA számára, a tényleges negyedik epizód megjelenése a messzi távolba vész, a Rockstar ezért a hordozható formátum felé mozdul el. A korábbi Gameboy-os epizódoktól eltérően a Liberty City Stories és a Vice City Stories teljes értékű mellékszálként funkcionál, a GTA III és a Vice City alapjaira építkezve. Mindkettő előzmény: a LCS Toni Ci Cipriani, míg a VCS Victor Vance felemelkedését regéli el. A hordozható formátum és a visszafogottabb erőforrás ellenére mindkét GTA megtartotta a már látott epizódok összes ismert elemét, így a nyitott világot, a méretes járműkínálatot és a rádióállomásokat is. A Liberty City Stories még emel is a tétén, hivatalosan első alkalommal csapva hozzá multiplayer módot a sorozathoz. Mindkét epizód nagy sikerrel járult hozzá a PSP felfuttatásához, főleg az általuk megnyíló homebrew fejlesztések miatt.

konzol **2006.01** I **10 /10** ◆ **2006.12** I **9/10**





GRAND THEFT AUTO IV
PREMIER PARTI

EXKLUZÍV RIPORTUNKBAN LEHULL A LEPEL A GTA-RÓL - NO MEG A LÁNYOKRÓL

A nagyvilágban bevett, és régóta élő szokás, hogy egy-egy nagyobb játékmegjelenéshez a hozzá méreteiben passzoló premier parti csatlakozik. Nálunk kevésbé. Egy kezünkön meg tudnánk számolni, hogy hány ilyen eseményre került sor eddig kis hazánkban – fájdalmasan kevésre. Mifelénk még az amúgy tényleg Nagy Valaminek számító konzol-kilövéseket is erősen visszafogott érdeklődés kíséri ilyen szempontból, a legnagyobb tömeget debütkor jellemző módon a *World of Warcraft* első kiegészítőjének éjféli startjakor láttuk.

Mozgolódás azért szerencsére látszik, igaz, viszonylag apró lépésekben halad előre egyelőre a masszívabb közönséget megmozgató videojáték premierek ügye. Legutóbb a *Halo 3* kapcsán volt szerencsénk ilyesmin járni, ami – bizonyára emlékeztek rá, sőt, többen valószínűleg részt is vettek rajta – kellemes, jól sikerült, Master Chief szoborállítással megfejelt esemény volt. És publikus, nem utolsó sorban. Az április végén debütáló **Grand Theft Auto IV** esetében némileg más volt a helyzet. A premier alkalmából a játékot hazánkban forgalmazó *Amex-tec*, és a *Microsoft* vetette egymásnak a hátát – a kilövési parti ezúttal meghívásos alapon zajlott. Rettenetesen zártkörűnek nem mondanánk, a közel kétszáz meghívott között gyakorlatilag mindenki képviseltette magát, akinek csak kicsit is köze van / volt a hazai videojáték-mezőnyhöz, a nyomtatott / online publikációktól kezdve a celebritásokon át a magyar blogger-szcéna jelesebb képviselőiig bezárólag. Az *576 Konzol* is ott volt, természetesen – mivel nekünk nem kicsit, hanem nagyon közünk van a hazai videojátékosdihoz, ugyebár.

A helyszín jól passzol a témához, a pesti belváros egyik hangulatos éjszakai szórakozóhelye pár órára GTA színekbe öltözött. A bejáratnál kapásból Nikót, a GTA IV főhősét keresik a rend őrei egy plakáton, súlyos testi sértésért, vagy valami ilyesmiért, valamint kifejezetten szemrevaló hostess hölgyek mosolyognak ránk. Beljebb jutva megállapítjuk, hogy hiába érkeztünk pontosan, nem mi fogunk elsőként lecsapni a bent felállított, GTA IV-gyel gondosan fölszerelt Xbox 360 kioszkokra. Egyrészt azért, mert a vendéglátó-ipari egység csaknem megtelt, másrészt azért, mert a képernyőket egyelőre kinyomtatott screenshotok takarják – éjfélig embargó-féleség lebeg a negyedik GTA felett, annyira, hogy az első internetes kritikák is csak a megjelenést megelőző napon jelenhettek meg róla. A terem végében hatalmas kivetítő, ezen futnak a különböző GTAIV trailerek és TV spotok, mintegy kedvcsinálóként.

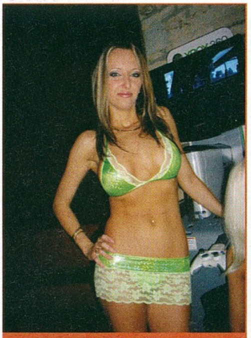
Becélozzuk a bárpultot, és hideg söröket babusgatva rágódunk egy kicsit a GTA jelenségen. Jelesül: mi tette ezt a játékot a Világ Legnépszerűbb Sorozatává? Az ilyen „legjobb" és „legnépszerűbb" jellegű kijelentések persze mindig veszélyesek, a népszerűség maximum mennyiségileg, kereskedelmi oldalon mérhető. Ott viszont komoly számok lapulnak, a San Andreas lazán ugrotta át a 20 milliós értékesített darabszámot, a legtöbb kiadó / fejlesztő ennek ötödéért is súlyos perverziókra lenne kapható. A siker oka valószínűleg a lehetőségek (szinte) végtelen tárháza környékén keresendő, a GTA széria ügyesen keverte a nagy szabadságfokú akciót a rosszalkodással – a törvény virtuális áthágása jelentette a csalit, a felkínált digitális játszótér és laza történetszövés pedig szépen bent tartotta a játékost a Grand Theft Auto valóban kitűnően lakható univerzumában. Kevésbé kacskaringósan: a sorozat átkozott magas beleélhetőségi faktorral bír, ha egyszer komolyabban belekeveredsz, nehezen állsz fel mellőle.



DJ Maxim Kuznyecov



Keresd a nő(ke)t!



Zöldben



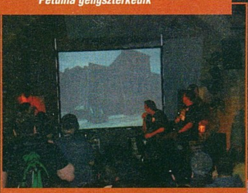
Tigrisben



Nagyonszőkében



Petúnia gengszterkedik



Sajt-ó-tájékoztató

A közös okfejtésben ideáig érve elfogyott a serital, és elkezdődött a rendezvény. Gyors kérdezz-felelek következett, a szokásos témák mentén haladva – a színpadon is felmerült a „miért ennyire népszerű ez a játék?" kérdés, plusz a GTA esetében kikerülhetetlen „odaadnád-e a tíz éves fiadnak" problematika – utóbbira elhangzott néhány igenlő válasz, meg néhány tagadó is – a magunk részéről inkább az utóbbira szavazunk, a GTA soha nem volt, és remélhetőleg soha nem is lesz gyerkőcöknek célzott szórakozás, nem véletlenül virít a dobozon a piros tizennyolcas karika.

Mivel erős két órával jártunk a hivatalos (éjféli) GTA IV start előtt, illdomos volt elütni addig valamivel az időt. A kényelmesebbek az asztalnál maradtak, és ittak, a lelkesebbek pedig közelebb merészkedtek a színpadhoz, hogy megszemléljék a két lengén öltözött táncosnőt. Mi ügyesen kombináltuk a kettőt, közben izgatottan vártuk a képzeletbeli startpisztoly eldördülését. Söreinket először megpróbáltuk ráigazítani a X360 kioszk simábbnak tűnő felületeire – a harmadik próbálkozás után inkább a földre került a pohár, az LCD képernyők felizzottak, mi pedig belevetettük magunkat az Idei Év Leginkább Hájpolt Játékába. Mivel ez most nem teszt (arrébb lapozva megtaláljátok a Konzol részletes, pontszámmal ellátott véleményét is), hanem élménybeszámoló, nem fogjuk kitárgyalni, hogy pontosan mit, és mikor láttunk. A játék elejét, leginkább. A befogadást és a kellő immerziót maximum az nehezítette, hogy a játék hangjait semmilyen formában nem halottuk, volt helyette zene, stílusosan DJ Maxim Kuznyecov pakolta a talp (…esetünkben inkább játék) alá valót. Jutott idő némi celebvadászatra is, a híresség felhozatal videojátékos rendezvényhez képest kifejezetten jónak volt mondható: Kovács „Kokó" István, Árpa Attila – ők ott vannak szinte minden Xbox partin, és *tényleg* játékosok – plusz legnagyobb meglepetésünkre Csányi Sándor. A színész, mármint, nem a milliárdos üzletember, őt mondjuk kétségtelenül NAGY meglepetés lett volna viszontlátni egy GTA partin, de a Kontroll főhőséről sem tudtuk eddig, hogy érdekelt videojáték vonalon.

A három órás próbakör után a GTA IV premier parti záróakkordjaként jófajta tombola következett – plakátot, pólót, játékokat lehetett nyerni. A mi szelvényeink (az előzetes, a Harry Potterből ellesett hókuszpókusz és ráolvasás ellenére) nem bizonyultak nyerőnek, hiába jegyezte meg Szeretve Tisztelt Főszerkesztőnk a borostája alatt dörmögve minden egyes húzás után, hogy „ezek valahogy rosszul sorsolnak". Sebaj, volt még idő átlibbeni a Mammutba, ahol a helyi 576 Shop tartott – a GTA IV-re azonnal vágyók számára – éjféli premiert, így szerkesztőségünk GTA-mániákusai is kapásból magukhoz szólíthatták a mágikus matériát. A hivatalos GTA IV kilövés összességében jól sikerült, mi remekül éreztük magunkat, és valószínűleg joggal reméljük, hogy nem ez lesz utolsó ilyen jellegű összeröffenés ebben az évben. Gyorsan, gyorsan, indulnunk kell – vár Liberty City…

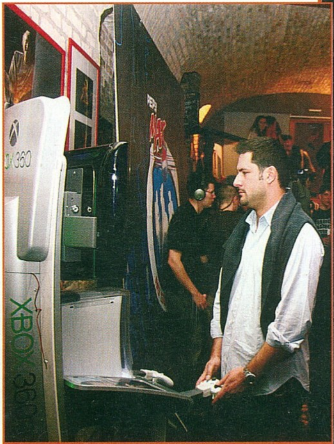
(Köszönet Dreampage-nek a fotókért!)



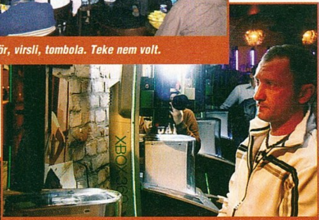
Csányi Sándor, a GTAIV film főszerepében



Sör, virsli, tombola. Teke nem volt.



Árpa Attila talán épp autót lop?



Nico "Kokó" Bellic



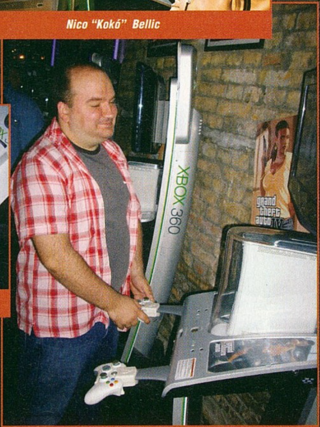
Minden gép foglalt



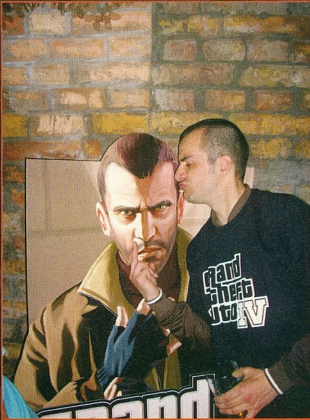
GTAIV hangulat



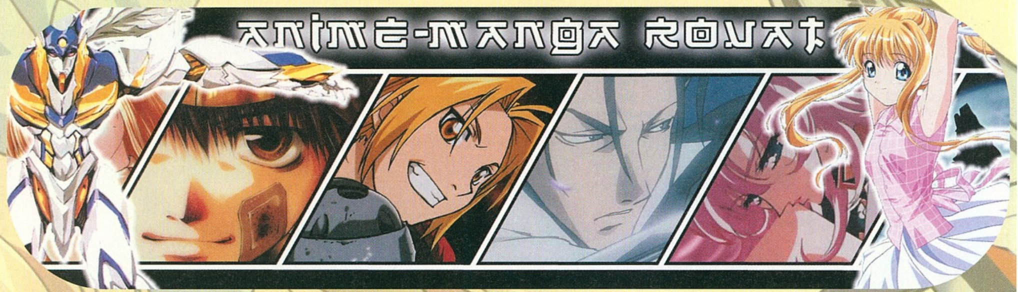
Reiker, Dae, Oldern, Liquid, HZX, Nemtudomki



Antaru from Japan



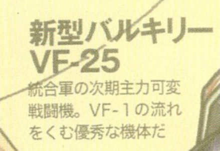
A GTA ikrek



TAVASZI ÚJDONSÁGOK

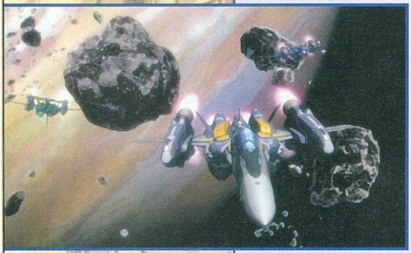
Mielőtt belecsapnánk a lecsóba, és három friss animét bemutatnánk, egy kis (ön)fényezésre igazán fordíthatunk időt: ismét a figyelem középpontjába került néhány anime és manga, amely magyar nyelven jelenik majd meg. A Berserk bemutatónk után egészen véletlenül az említett sorozatot jelentették be – így teljesen legális lehetősége lesz mindenkinek arra, hogy figyelemmel kísérje Guts kalandjait, és ez csak az első pozitívum. A második a múlt hónappal kapcsolatos: a Nana bemutatónk is különös aktualitást kapott, hiszen az is megjelenik majd magyarul! Ennek is kimondhatatlanul örülünk: nem kell a langyosban kotorászni másodvonalbeli sorozatokkal, hanem egyből jöhetnek a nagyágyúk! Most azonban nézzük, milyen újdonságokkal kecsegtet a tavaszi szezon. Jövő hónapban aztán picit izgalmasabb vizekre evezünk, és bemutatunk néhány *meghökkentő* alkotást.

Oldern



MACROSS FRONTIER

Korábban már az 576 Konzolban is olvashattatok – Martin jóvoltából – a Macross sorozatról: a Studio Nue legnagyobb sikereket elért darabja milliók szívébe férkőzte be magát az elmúlt huszonöt évben. A különös, idegen inváziót, szerelmet és csodálatos dalokat ötvöző animét mangák, újabb epizódok, OVA fejezetek, feljavított kiadások követték. Huszonöt évet márpedig illik megünnepelni, még egy házasságban is: egy ekkora franchise életében sem történhetett mindez másképp, éppen ezért egy sorozat debütál idén tavasszal a japán televíziókban. Ez lenne a **Macross Frontier**.



2059-ben járunk, az emberiség már találkozott az óriás idegenekkel, a találkozást azonban épp, hogy sikerült túlélni: az egyetlen megoldás a menekülés volt. Persze az előrelátóbbak nagyon jól tudták, hogy nem halogathatják majd a napot, amikor ismét szembetalálkoznak egy ellenséges idegen fajjal – és igyekeztek lehetőségeikhez mérten felkészülni a jövő háborúira. A fókusz ezúttal a huszonötös számú Macross alakulaton, a Macross Frontieren van. A Macross 7 után tizennégy évvel játszódó történet igencsak lazán indul: egy híres énekesnő fellépése jelenti a legnagyobb eseményt az egyik kolónián, kicsiny akrobata csapatunk pedig vadul gyakorol. Nem is sejtik, hogy a nap vége nem az önfeledt bulizás, hanem a háború, a vér és rettegés időszaka lesz. A főszereplő a legjobb képességű akrobata, Saotome Alto, aki nagyon szeretne igazi pilótává válni – minden vágya ugyanis az, hogy végre repülhessen, kötöttségek nélkül: ez pedig a mesterséges égbolt jelenléte mellett igencsak nehezére esne egy civil amatőrnek. Az idegen invázió előszele azonban megérkezik, menekülés közben – jó animés szokás szerint – Alto egy elhagyatott mecha közelébe kerül. Amikor beleül, elkezdődik életének igazán izgalmas része: részt vehet egy éles, vérre menő háborúban.

A Macross Frontier igencsak érdekesnek ígérkezik ebben a szezonban, hiszen a Code Geass R2 mellett ez a legnagyobb nevű mechás sorozat az év ezen szakaszában – és arról sem szabad megfeledkezni, hogy a zenét a sokat méltatott Yoko Kanno szerezte (Wolf's Rain, Rahxephon, GitS SAC, Darker than Black), az animáció pedig egy sorozathoz képest igencsak első osztályú, látványos CG-animációkat használ, csodásan megkomponált összecsapásokkal. Mindenképpen érdemes lesz tehát odafigyelni a sorozatra, bár a Macross rajongóknak ezt mondanunk sem kell – ők ezúttal is megkapnak majd mindent, amiért a sorozatot szeretni lehet: vért, kis intimitást, szerelmet, énekesnőket, látványos harcokat... kell ennél több?





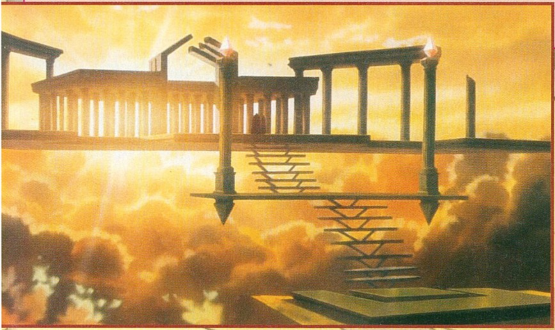


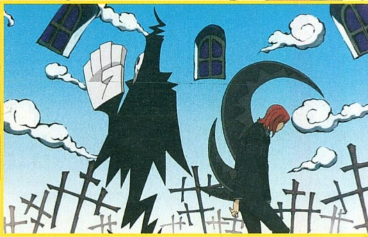
CODE GEASS R2 - SECOND SEASON

Az első szezonról már volt szó, azonban futunk a Code Geass-szal még egy kört, hiszen az elmúlt időszak legkomolyabb Japán sikerszériájáról van szó. Most némi spoilerezés következik, csupán azért, hogy a történet azoknak is élvezhető legyen, akik kihagyták az első szériát. A Code Geass egy bukott Japánban játszódik, ahol 11-es szektor néven hivatkoznak a területre az elnyomó angolok(!) – egy fiatal srác azonban úgy érzi, ideje kiemelkedni a szürkeségből, és egy különleges hatalom (a Geass) révén függetlenséget próbál szerezni Japán számára. A történet eredetileg 25 epizódot élt meg, és igencsak komoly cliffhangerrel végződött: a főszereplő, Lelouch éppen felfedte identitását legjobb barátjának, aki egyébként az ellenséges hadsereg legerősebb mechájának pilótája is egyben. Legnagyobb balszerencséjére azonban elkapják őt, és emlékeit teljesen átírják (hogy hogyan, az egy másik rejtély lesz): a kettes szezon elején tehát ismét egy átlagos diákot ismerhetünk meg Lelouch Lampourage személyében. Persze a dolgok nem érhetnek ilyen egyszerűen véget, és az elvarratlan szálak a gazdájukért kiáltanak: nemcsak a régi bajtársak keresik a Zero álnéven elhíresült géniuszt, de néhány angol katona is szagot fogott – arról a különös fiatal srácról nem is beszélve, aki Lelouch testvérének adja ki magát. A Code Geass már a második résszel ott folytatja, ahol nemrég abbahagyta, főhősünk visszanyeri az emlékeit, és ismét munkába állhat: a cél még mindig Japán függetlensége. A sorozat komoly fejlődésen ment keresztül az előző szezon óta: sokkal-sokkal látványosabb (ami egyébként annak is köszönhető, hogy végre áttértek a HD tartalomsugárzásra), hatásvadászabb, és szövevényesebb. A Losthoz hasonlóan talán maguk a készítők sem tudják még, mit akarnak kihozni a sok misztikus szereplőből, az itt-ott elrejtett utalásokból: a szezon végére remélhetőleg kiderül. A robotokkal vívott harcok kedvelőinek és a Death Note stílusú igazságszolgáltatás kedvelőinek érdemes lesz odafigyelni rá.

早乙女アルト
駆け出しパイロットの
彼は、闘いにどんな新
天地を見いだすか？



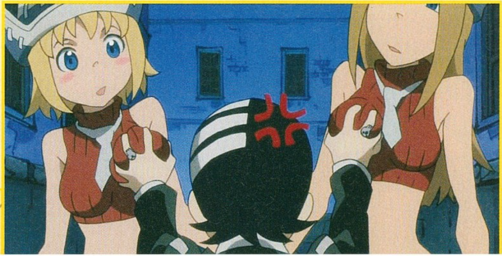




SOUL EATER



Miután olyan csúnyán lehúztuk erős egy évvel ezelőtt a fanfavorit Gurren Laggant, talán itt az ideje, hogy az említett show mögött álló banda következő (ezúttal egy már létező mangán alapuló) sorozatának adjunk egy esélyt. A Soul Eater története erősen emlékezteti az embert első blikkre a D.Gray-Manre – ez a párhuzam azonban pár perc alatt feledésbe merül, annyira más a szellemisége a két szériának. Itt a halottak lelkei vagy háborítatlanul elhagyják világunkat, vagy ha nem így tesznek, akkor aberrációk alakulnak ki, ez pedig olyan gonosz lényeket szülhet, amelyeket haladéktalanul el kell pusztítani. Az erre szakosodott szervezetek (itt úgy hivatkoznak rá, mint a „Shinigami Képző Egyetem") keményen küzd ellenük: a vadászok párban járnak. Egyikük az ember formájában létező, de valójában fegyver alakban harcoló Eszköz, másikuk pedig a Fegyverforgató. A csaták alatt tehát ők ketten eggyé válnak – a párok éppen ezért állnak egy fiúból és egy lányból. A történetben megismerhetjük a gonoszok lelkeket, az őket manipuláló boszorkányokat... de álljunk meg egy percre, a Soul Eater ugyanis nem csak a történetről szól. Akkor miről, kérdezhetnétek: a válasz a *STÍLUS*. Vagy elegancia. Egy olyan világban, ahol a nap és a hold képe is bután mosolyog, nem sok komolyságot várhatunk. Amire viszont számítani lehet a Gurren Laggan mögött is álló csapattól: látványos animációk, iszonyatosan dögösen megrajzolt csajok, sok-sok perverz utalás, és aprólékosan kidolgozott, pózőr harcművészet. Adjuk hozzá a tényt, hogy az animátorok személye ezúttal a BONES (akiket az elmúlt időszakban pont eleget istenítettünk), így a minőség szinte azonnal garantált. Adjatok a Soul Eaternek egy esélyt, és azonnal felfalja a lelketeket: mindezt a japán széria két idősávban teszi, a normál változat a késő délutáni, a cenzúrázatlan, több erotikus/brutális elemet tartalmazó változat pedig éjjel hódít. Kérhetnénk egy magyar változatot?





PLAYSTATION DAY 2008 LONDON

Londont egyszerűen nem lehet nem szeretni: páratlanul bitang a shopping (a Forbidden Planet egy olyan comics shop, ahol 4 órát úgy töltesz el alaphangon, mintha 10 perc lenne), pazar az éjszakai élet (a legnagyobb DJ-ket vagy legmenőbb együtteseket kaphatod el akár egy szerda este is), szuperek a pubok (és mindig mindegyik tele van, még az utcán is állnak), hangulatosak az éttermek és büfék (ami ehető, az itt megtalálod), és úgy en bloc a belváros minden zegzuga tartogat meglepetéseket – úgy király a város, ahogy van, na. Ülsz valamelyik relatíve szűk, de forgalmas utcában egy kisebb, mondjuk négyasztalos – nem is tudom mi ezeknek a neve – vendéglátó ipari egységben, füstölt lazacot eszel harmatgyenge rákkoktéllal, csak nézed a vicces/furcsa/őrült fazonokat, és állati jól érzed magad. Egy gázos dolog van csupán, az éghajlat: szinte állandóan esik ugyanis, de még ezt is meg lehet szokni. Természetes, hogy itt sincs kolbászból a kerítés, de kit érdekel? Ha megunod, szépen hazajössz.

Gondolom látszik, hogy *kedvelem* helyet, és ehhez akkor adjatok hozzá még annyit, hogy lapzárta előtt nem sokkal email jön a Sonytól: az 576 Konzolt meghívják egy **Playstation Day 2008** nevű rendezvényre, ahol a cég legújabb játékait fogják bemutatni, kipróbálható verzióban. Killzone 2, játszhatóban? Hol az útlevelem?!

Hajnal öt órás kelés + eső, emiatt átkozódás, hosszúgatya, kapucnis, irány Ferihegy. Nincs tömeg, meg egyébként is nyugodtság van (nálam). Friss utazási „élményeimből" – pl. a legutóbb Malmö – merítve okosan pakolok, és a két napos túrára eleve nem viszek magammal borotvahabot. Szerdán délelőtt érkezem Londonba, délután lesz a buli, másnap meg már tök mindegy, milyen és mennyi szőrzettel járom majd a várost. Ráadásul a reptéri személyzet is elég álmos ma: se cipőlevétel, se cseszegetés, úgyhogy hamar a gépen találom magam, még a felkínált reggeli lehetőségével sem élek. Repül a két óra, érkezés Londonba, hatalmas meglepetés: szikrázó napsütés, sehol egy felhő, közel húsz fok – ilyet se sokszor láttam az elmúlt 15 évben, de élvezem az otthoni borongós idő után (miért nem hoztam rövidgatyát és napszemüveget?). Az angol csajok egyébként is elég keményen fel tudnak öltözni, most azonban a – náluk – ritka jó idő kihozza belőlük a lappangó fenevadat: tangapapucs mindenkin (hófehér praclik), rózsaszín tüll balerinaszoknya falatnyi bőrdzsekivel, csöcsök kitéve, a lehető legmerészebb kombinációk... mozizgatok a vonaton, ami a kikötői városrészbe robog, hotelünkbe. Ledobom a cuccom, csattanok a többiekkel a hallban, egy igazi angol szendvics (beazonosíthatatlan édes ízesítéssel – falom), kis séta a Temze partján, aztán délután 2 körül megindulunk Playstationözni!

A Playstation Day 2008 egy monumentális, futurisztikus cirkuszi sátorra hajazó szórakoztató központban kerül megrendezésre, amely a TheO_2 nevet kapta a keresztségben. Az odavezető út némi szájtátással telik, ugyanis London egy általam ismeretlen, rendkívül dinamikusan fejlődő új üzleti negyedén robogunk keresztül, ahol az ultramodern, toronymagas, csupaüveg irodaházak és lakóépületek közé jópofa csatornarendszerekkel vezették be a vizet; nagyjából olyat kell elképzelni, mint egy mini Wall Street + Velence kombója.

A TheO_2 belülről még impozánsabb, mint kívülről: egy igazi modern-mediterrán város pálmafákkal, mozi-, színház- és koncerttermekkel, és számtalan étteremmel, bárral. A mi bulink az IndigO_2 nevű okosságban van, ami egy nagyon artos, bitang nagy színházterem arany és műszőrrel borított folyosófalakkal, neonos bárpultokkal, földszinti és emeleti, félkörben lehelyezett széksorokkal. Átvesszük VIP belépőinket és felkocogunk az emeletre, ott is a legelső sorba, hogy az üvegkorlátra könyökölve zavartalanul élvezhessük a tizenöt méteres vásznon rövidesen pörgő előzeteseket, és a neves szónokokat a pódiumon.

Sötétség, felzeng a muzsika, tatataaaaa, felizzanak a színpad két oldalán a PS logók, és bekocog David Reeves, az SCEE európai prezidentje. Hosszan és sokat beszél, méghozzá igen érdekes témákról – nem feltétlenül csak a legújabb játékokról. Ami igen hamar kikristályosodik az az, hogy a Sony is tanult a Nintendo sikereiből, amit az „abszolút casual" felé nyitásból aknáztak ki, tehát a jövőben ők is elsődleges feladatuknak tartják a lehető legszélesebb gamer-réteg bevonását a Playstation családba. „Játszani és alkotni" – ez a Sony új marketingpolitikája, amit egy kifejező képpel illusztrálnak: bal oldalon a „játék", jobb oldalon az „alkotás", középen pedig Skynet maga, a PS3. Mit jelent ez a gyakorlatban? Second Life, Youtube, és a többi híres-közkedvelt netes közösségi csoportosulás – mindez egyben, a PS3-on! *Hass, alkoss, gyarapíts.* Saját videók megosztása a Singstar rendszerében, saját tervezésű pályák közzététele a LitteBigPlanetben, saját kvízkérdések feltöltése a Buzz! rajongók számára. Mit mond erre a hardcore gamer? Lópikula, játszani akarok. Mit mond erre az átlag felhasználó? Jaj de izgi, meg akarom mutatni magam. Kapja meg mindenki, amire vágyik.

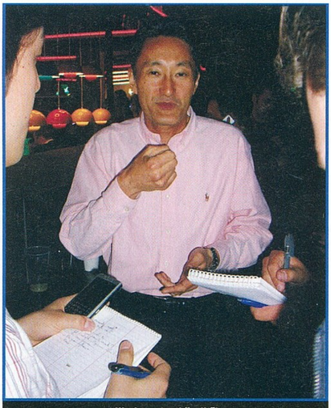
A folytatásban Reeves úr egymás után felkonferálja a legfontosabb játékok fejlesztőcsapatainak képviselőit. Jönnek a nagy lelkesítő demószövegek, pörögnek a trailerek: Resistance 2, MGS4, Haze, Motorstorm Pacific Rift, Killzone 2, Echochrome, Mirror's Edge. A „nagy bejelentés" valahogy elmarad; ami a legnagyobb felmorajlást kelti, az a Killzone 2 2009 februárra tolt megjelenési dátuma, valamint a Sony és a Nissan közös akciója, a Nissan GT Academy, melynek során két szerencsés GT5P gamer kerül kiválasztásra, akikből egy négy hónapos kurzus során valódi pilótát faragnak, és akik indulhatnak a 2009-es 24 órás Dubai autóversenyen. A téma ez év május 23-án indul a PSN-en, sok sikert minden magyar indulónak!

Reeves ki, Kazuo Hirai, a főboss be. Kaz jól nyomja, lelkes és energikus, séróból tolja a számokat és adatokat. A PS3 Európában – az eladásokat tekintve – lenyomta az X360-at, éljen, éljen, villognak a grafikonok, durrognak a nagy szavak. A lényeg gyakorlatilag az, hogy a Sony nagyon komolyan gondolja a PS3 kérdést, 10 évre kalibrálják a gép szereplését, és nem kívánnak elsietni semmit, a jövőben inkább koncentrálnak a minőségre, mint bármi másra. A fejlesztők végre kiismerték a PS3 (fejlesztő)rendszerét, jönnek a valódi minőségi cuccok. Kaz külön kiemeli a HOME témát: akár már fel is lőhették volna, mert fut és üzemel, de ő személy szerint nem volt 100% elégedett vele, és inkább azt kérte, minden egyes részletét polírozzák tökéletesre az indulás előtt.

Most pedig lássuk a medvét, az általam kipróbált játékokat. Nem mindent, hisz a legtöbbről már írtunk a Hírek hasábjain, inkább csak egy martinos élménybeszámoló szintjén szemezgettem a PS3 exkluzív címekből.

Este 11, Paul Oakenfold már melegít a DJ pultban. Nyársra húzott, grillezett csirkemellet és rákot majszolok.

Martin



Hirai-san testközelből



TheO_2



David Reeves taglalja a PS3 európai sikerét



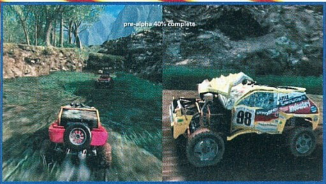
Szigorú biztonsági intézkedések



Mindenhol játék folyik



TheO_2 belülről



MOTORSTORM PACIFIC RIFT

Brutálisabb, agresszívebb, veszélyesebb. A game nagyon kezdetleges, szaggató-rángató verzióban volt kint, grafikailag (minőségében) lényegében ugyanúgy nézett ki, mint elődje. A verseny ezúttal a Sziget nevű helyen játszódik, ami egy Hawaii-ra hajazó trópusi terep. Dzsungel, tengerpart, mocsár, szerpentin, vízesés, vulkán helyszínek, rombolható akadályok, és egy nagykerekű, emelt kasznis jármű megjelenése várható. A nagyobb gépek törhetik a növényzetet, amin a kisebbek fennakadnak, a víz lehűti a motorokat, ez lassuláshoz vezet. A Motorstorm fejlesztői rendkívül agilis fickók (erről a show vendégei is megbizonyosodhattak, szpíkerük ugyanis úgy viselkedett, mint egy bekokainozott vadkutya :), biztos vagyok benne, hogy ez a cucc ütni fog.



RESISTANCE 2

Sokak szerették és nyomták multiban az első részt, amiből ezúttal sajnos csak többjátékos játszható demót próbálhattam. A szingli rész nagyon érdekelt volna, ebből csak videót láttam óriási, bizarr, repülő alien erődökkel, ez viszont barón nézett ki. A multi grafikailag átlagos volt – egy észak-amerikai erdős-faházas helyszínen ment –, de itt is csak egy nagyon korai verzióról beszélünk. A Resistance 2-ben immáron 60 fős multiplayrer lesz, de nem fejetlen tömegöldökléssel. „Csaták a csatában” – ez a kulcsmondat, ami annyit takar, hogy a két oldal játékosai különálló kisebb egységekbe lesznek beosztva, ahol a teamek – dinamikusan változó – részfeladatokat kapnak, és méretes térképeken tevékenykedhetnek. Jól hangzik. Újítás volt pl. az energiapajzs, a'la Halo 3.



LITTLEBIGPLANET

A buli egyik legnagyobb, legtöbb látogatót – teljesen megérdemelten – vonzó durranása, ami gyakorlatilag egy nextgen Lemmings. 1-4 személy által játszható ügyességi partigame, hol a cél eljutni az akadályokkal teleszórt pálya végére. Ami nagy dolog, hogy szabadon tervezhetsz szinteket, amiket aztán fel tudsz tölteni a rendszerbe, hogy bárki leszedje és kipróbálja őket. Nagyon pöpec grafika, frankón óriási móka, és a prezentációt látva elképesztő variációs lehetőségek tárháza: voltak édes kis Killzone figurák, MGS3 krokodilsapkás szereplők – tudva azt, hogy mennyi tehetséges ember van ezen a bolygón (Magyarországon is!), a LBP szerintem elsöprő sikert fog aratni.



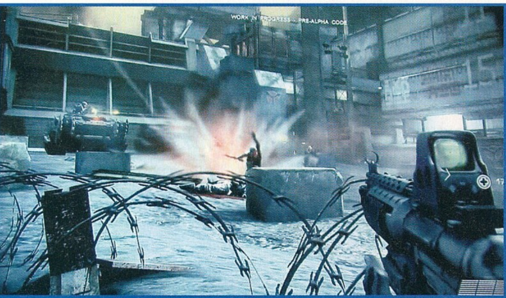


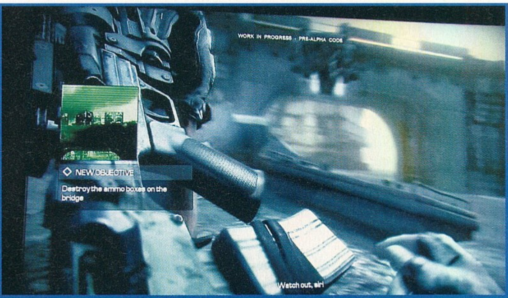
KILLZONE 2

WRUÁÁÁÁÁ! A prezentáció végeztével azonnal megrohamoztam a K2 standot… hogy aztán nagyot koppanjak, a game ugyanis csak 3 gépen volt kirakva, egy kb. 3x1.5 méteres ketrecbe zsúfolva, és kb. este hattól-tízig folyamatosan tuszakolták egymást a kedves zsurnaliszták, hogy kipróbálhassák. Nagyjából mindenki Killzone-ozni akart. Na, aztán persze odajutottam.

A kiállított előzetes „pre-alpha" verziójú volt, ami tulajdonképpen az első normálisan futó build. Hogy nézett ki? Besz*rás jól. Mondom BESZ*RÁS jól. A második pályát próbálhattam ki (az első level kezdő videóját, amikor hőseink a felhők közül érkeznek az idegen bolygóra, remélem már mindenki letöltötte), ami szintén egy leszállással indul, ami nem zökkenőmentes. Borul a gép, felállsz, leporolod magad, és már be is vágódik melléd egy tüzérségi gránát eszméletlen robajjal, gyönyörű négyágú füstcsíkot húzva maga után. Felhúzod a már-már fotorealisztikusnak ható koromfekete, kopott fegyvered, és remegő lábbal keresed, honnan szórják rád az átkot a gázmaszkos ellenfelek. A grafika tónusa abszolút szürkés, az épületek szénné vannak rombolva, ömlik a füst mindenhonnan, ugyanakkor a lemenő nap színes fénypászmákkal tűz a szemedbe, és festi vörösessárgára az eget. Ropognak a gépfegyverek, sebesült társaid a földön nyögdécselnek, a Helghast erők pedig balkonokról és ablakokból szórják a halált. Mindenhol szétrobbantott járművek. Belelősz a vízbe – csobbanva spriccel fel. Haladsz előre, egy híd zárja el keresztben az utat, rajta páncélozott járművekkel. Felveszel egy ott heverő gránátvetőt, célzol, lősz, az építmény nagy robajjal omlik össze, füst és porfelhő kíséretében. Ennél a résznél már pityeregtem a meghatódottságtól…

A Killzone 2 nem lesz egy egyszerű történet, az már biztos. A game tökéletesen, riccenésmentesen fut már most, a látványvilág elképesztően hangulatos, a grafika nagyon részletes. A fényhatások gyönyörűek, a robbanások és füsteffektek tökéletesen élethűek. Ami a legjobban ki volt dolgozva, az a karakteranimáció: nem láttam két ugyanúgy meghaló Helghast katonát. A környezet bizonyos mértékben rombolható: asztalokat, ládákat lőttem szét, sőt pár gázpalackot is, melyek sziszegve repkedtek egy raktárhelyiségben, mielőtt felrobbantak. A fegyverek – és a hangok – egyszerűen hihetetlenek. Érdekes újításként egyszer bakot tartott a társam, hogy fel tudjak kapaszkodni egy párkányra – feltoltam magam, majd felhúztam őt is. Itt-ott feltűnt pár kisfelbontású textúra, ezeket a meginterjúvolt Guerrilla fejlesztő szerint kicserélik. A kiállított pálya 15 perces volt, ez egy vágott, 25%-os verzió, a végelegesben tehát nagyjából 50 perc, 1 órás pályákra számíthatunk, melyekből jelen állás szerint 12-t járhatunk majd be. Lesznek vezethető/meglovagolható járművek – például egy gépágyús csapatszállító –, a „Lesznek-e repülő masinák?" kérdésemre pedig a (mosoly) „Lesz meglepetés jármű." választ kaptam. A Killzone 2 megjelenése nem véletlenül lett eltolva 2009-re: a Guerrilla nem köt kompromisszumokat, a lehető legtökéletesebb munkát akarják kiadni a kezeik közül. Mi leszünk az elsők, akik leteszteljük nektek!







A TOP 10 PLAYSTATION TECHNOJUNKIE

Köszöntünk benneteket ismét a Retro rovat hasábjain! A múlt havi Nintendo 64 techjunkie ötletén felbuzdulva úgy gondoltuk, futunk egy kört a nagy riválís Playstation 1-el is, hiszen mégiscsak ez volt az a konzol, amely a kilencvenes években újraírta a modernkori videojáték fogalmát a köztudatban. Az eredetileg Super Nintendóhoz tervezett, majd sutba dobott CD-ROM alapú kiegészítő tervéit felhasználva a Sony minden idők egyik legsikeresebb konzolját dobta piacra, amelyhez elengedhetetlenek voltak a kiemelkedő technológiai erényekkel büszkélkedő játékok is. Május hónapban a minőségi mércét figyelembe véve, ezekből a szoftverekből mazsolázunk.

STR
stinger@576.hu



Wipeout XL / 2097

Psygnosis 1996

10. Miről szólt mindig is a Wipeout? A vad technozenéről, a futurisztikus, illetve észvesztő csavarokat tartalmazó versenypályákról, és a high-end száguldozásról. Bár a sorozat első, egyben a Hioctane című játékot lekoppintó tagja a Playstation világában eresztett gyökeret, a folytatás is ezen a konzolon látott napvilágot. A Wipeout 2097 (USA-ban XL néven futott) a Prodigy Firestarter című trackjével robbant be a köztudatba, és 60fps-t produkáló képfrissítésével őrült versenyekbe rángatta a játékosokat. A Playstationben rejlő erő kiaknázásának köszönhetően, sem single, sem multiplayerben sincs nyoma a horizonton felbukkanó objektumoknak, a játék pedig szinte kiesik a TV készülékből, annyira szétfeszíti az adrenalin. A fényforrások és az effektek orgiájában, az optimális irányítás fölé emelkedve nem vitás, hogy a Wipeoutnak kijár a PS1 techjunkie titulus – ha máshol nem, a tizedik helyen mindenképp.





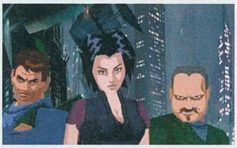




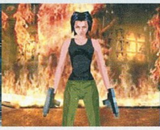
Fear Effect

Kronos 2000

9. A Fear Effect egy futurisztikus cyberpunk történet, amely a jövő Kínájában játszódik, és három törvényen kívüli kalandos történetét meséli el. A játék gyökerei a kínai mitológiából származnak, stílusát tekintve pedig talán a Resident Evil sorozathoz hasonlítható, csak más vizuális körítésben. A techjunkie jelleget a cel-shaded ábrázolású karakterek, illetve az előre-renderelt hátterek helyett full motion videók adják, amelyek bizonyos időközönként ismétlődnek a háttérben. Ettől nagyon durva és vad látványt érték el a fejlesztők, amelyért cserébe bőséges tárhellyel adóztak a konzol oltárán (a játék ugyanis négy lemezen terül el). A látvány egészen elképesztő, a cel-shadednek köszönhető rajzfilmszerű-animáció páratlan, a megvalósítás pedig egészen egyedi – arról nem is beszélve, hogy a Fear Effect rendesen megizzasztotta a Playstation hardverét, amelyért a játékot a kilencedik pozícióval jutalmaztuk.









Final Fantasy IX

Square 2000

8. Ha máshogy nem, grafikailag a Final Fantasy IX mindenképpen túlmutat az elődöin: ha nem is olyan látványos, mint a Chrono Cross, attól még életszerűen vibrálóak, és animáltak, ami tovább növeli a részletes vizuális hatást. A csodás kézzel rajzolt környezet a rendszer felbontásbeli határait feszegeti, mialatt interaktív elemek sokaságát mozgósítják a háttérben. Bár a karakterek mozgása kissé sutább, mint a Chrono Crossban, és az animáció sem olyan folyamatos, ez feláldozható volt a négyszereplős csapat irányíthatósága érdekében, amely sokkal komplexebb és bonyolultabb harcrendszert és gondolkodást kíván meg, mint korábban. Minden alkalommal, amikor pl. egy újabb arénába érsz, észreveszel valami újat, valami egyedi renderelt dolgot, amivel addig nem találkoztattál: a realtime harcok kielégítő súlyt képviselnek a renderelt hátterekkel szemben lévő mérleg túloldalán. Bár az FFIX-nek vannak azért hiányosságai, mégis mindig az egyik legszebb Playstation 1-es játék képében fest, amellyel majdnem a FFX által felállított követelményrendszert súrolja.









Chrono Cross

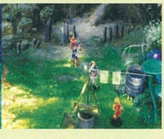
Square 1999

7. Bár a Super Nintendós Chrono Trigger egyenes ágú folytatása nem sokat tesz hozzá az elődhöz, a jól ismert 2D-s RPG-t nagyon szép és látványos 3D-s köntösbe bújtatja – még a legegyszerűbb varázslatok és skillek is látványosak, ami minőségi kidolgozottságot sejtet. Ha azt hitted eddig, hogy a Final Fantasy VIII pre-renderelt hátterei a Playstation egyik felejthetetlen élményét produkálták, nézd mg jobban a Chrono Cross részleteit. A részletes és a kor követelményeihez képest élés hátterekben még a karakter árnyékolása is nagyszerűre sikerült, amely láttán tényleg el tudod képzelni, hogy egy tengerpart, vagy egy falucska közepén állsz. A negyvennél is több előforduló karakter mindegyike alapos munka eredménye, animációjuk pedig a Playstation-éra egyik legjobbja: nem szögletes, nem darabos, a folytonosság volt a kulcsszó a fejlesztés során. A Chrono Cross-ban az elemi részecskék, effektek csak a Soul Reaverben tapasztalható minőségi mércéhez hasonlíthatóak, a minden szempontból tökéletes átvezetők fejlesztését az FFVIII stáb végezte.









Einhander

Squaresoft
1997

6. Ha a Square Playstationhöz ér, abból csak valami jó sülhet el – tartja a mondás. Talán kevesen tudják, hogy ez a kijelentés nem csak az RPG műfajra, hanem például a shooter-érára is érvényes, amelyre az Einhander a legjobb példa. Egy ideális shooterben mit szeretne látni a játékos: tonnányi képernyőre pakolt ellenfelet, bombasztikus hangulatot árasztó környezetet, mindennemű belassulás (!) nélkül. Az Einhander kivétel nélkül teljesíti az imént támasztott követelményeinket, ráadásul poligon formában, bár a környezet nem teljesen 3D-s és a játék is lényegében a kétdimenziós shmup játékmenetre hajaz. A képes tartani a 60 képkockás frissítést, de ha húsznál több objektum van egyszerre a képernyőn, azért képes némi lassulást produkálni. Az Einhander igazi erénye a részletessége: még a legapróbb űrhajó is részletekbe menő kidolgozást kapott, mindenhol fények, apró mozgó műszerek találhatóak rajtuk. A bossok gigantikusak, a robbanás effektjei úgyszintén, a háttér pedig többszintű scroll-felülettel rendelkezik. Az árnyékolás, a nagyszerű színskála már csak a ráadás, amely láttán érdemes újraértékelni a 2,5D shooterek létjogosultságát.






Ridge Racer – Type 4

Namco
1998

5. Az eredeti Ridge Racer a Playstation 1 egyik legmonumentálisabb system-seller címe volt: a játék láttán nem volt kétséges, hogy a 32 bites Playstation tökéletesen képes visszahozni az árkád rendszerek hangulatát az otthonokban is. Hogy a Namco a Gran Turismo sorozat rendkívül magas követelményeit tartani tudja, 30fps-ben maximalizálta a képfrissítést, de az így felszabadult erőforrásokat a részletesség és a látvány javítására fordította. A nagy gondossággal elkészített versenypályák ideális körülményeket teremtenek a száguldáshoz, és bár az instant replay funkció nem mérhető a riválisban tapasztaltakhoz, pozitívum, hogy legalább van. A Ridge Racer 4 nagyszerű fényeffekteket, és fényforrás-technológiát használ, amelyeket az alagutakban is remekül kamatoztat – igaz, valami hiba okán a fény alatti megvilágításban az esetlegesen a fal túloldalán száguldó ellenfeleinket is látni lehet. A Ridge Racer – Type 4 teljesítményével nálunk az ötödik helyre gurult be.





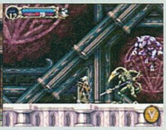


Castlevania: SotN

KCE Tokyo
1997

4. A Konami soha véget nem érő vámpírlegendájának Playstation inkarnációja rámutat arra, hogy egy alapjában háromdimenziós megjelenítésre tervezett konzolon is nagyszerű 2D-s látványt lehet produkálni. A Sony első játékgépén csak kevés ilyen nívós produktummal találkozhatunk, a legjobb kétdimenziós szoftvereket még mindig a Sega Saturn mondhatja a magáénak. A Symphony of the Night ellenben nem csak a PS1 éra egyik legjobb játéka, de a legjobb 2D-s platformjáték címéért is harcba száll – még akkor is, ha azt a Super Metroid birtokolja. A PS1-es Castlevania történet néhány igen impresszív grafikus technológiával bír, ilyen pl. a multi-scrollozó, 3D-s betéteket tartalmazó hátterek jelenléte, vagy a speciális perspektíva váltás, amely miatt itt-ott a 2D is 3D-nek hat. Ha a zoomolást, a háttér folyamatos karakterkövetését, a tükrös megoldásokat, vagy az itt-ott felbukkanó perspektivikus látásmódot említjük, a Symphony of the Night még mindig etalonnak számít a 2D-s Castlevania epizódok fejlesztése során.

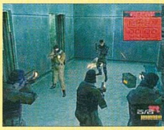


Metal Gear Solid

Konami
1998

3. Megérkeztünk dobogós helyezettjeinkhez: a bronzéremre a Konami Metal Gear Solid kompániájának első felvonása jogosult. A játék nagyszerű példája annak, hogy hogyan lehet egy ámulatba ejtő átvezető animáció után egyből az akcióba dobni a játékost, és fordítva. Ebben Hideo Kojima blurring effektje is ludas, ettől a technológiától kap ugyanis az egész játék amolyan „mozi-jellegű" hatást. Az MGS techjunkie érdeme, hogy majdnem minden objektum (Snake-et is beleértve) poligonokból épül fel: a helyszínek részletessége gyakran hihetetlen mértékű, még a karakter lábnyoma is ott marad a hóban (ne feledjük, a PS1 korában járunk). Már attól meg tudod különböztetni a karaktereket, hogy a hidegben hogyan vesznek levegőt, szóval részletességében a játék nagyon ott van a szeren. Az MGS igazi érdeme azonban nem is a látványa, hanem az a hihetetlen mértékű kreativitás és energia, amivel a Kojima csapat megáldotta a játékmenetet – gyakran a PS1 technológiai korlátait feszegetve.



Street Fighter Alpha 3

Capcom
1995

2. A kettesszámú dimenzióban ragadt verekedős játékok (a platformerekkel együtt) soha nem tudtak igazán labdába rúgni a Playstationon, elsősorban a megfelelő mennyiségű memória hiánya miatt. Amikor a Capcom úgy döntött, hogy a lehetetlent megkísérelve kihozza a PS1-ből a 2D-s maximumot, eredményül a Street Fighter Alpha 3 Sony átiratát tette le az asztalra. Képes volt a verekedős játékhoz elengedhetetlen 30 FPS felüli érték kipréselésére, látványos sprite-mozgások, effektek és belassulások nélkül is. A Street Fighter Alpha 3 ugyan nem a valaha készült legjobb 2D-s verekedős anyag, de a Playstation tekintetében mindenképp ott van a helye a dobogó második fokán. Igaz, hogy itt-ott részlethiányban szenved, de a játék irányító metodikája rendkívül jól megkomponált, a játékmenet balanszos és kiegyensúlyozott.



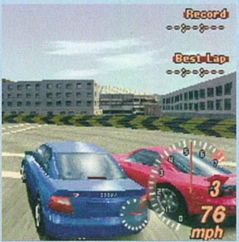




Gran Turismo 2

Polyphony Digital
1999

1. Látvány tekintetében egyértelműen a Gran Turismo sorozat viszi a pálmát, igaz a Sony marketing team kicsit túllihegte a „még részletesebb és életszerűbb, mint az előző" szlogeneket, mert a rajongók nem vettek észre túl sok változást ezen a téren. Ettől eltekintve a játék egyes részletei, a fény- és hangeffektek, az autók modellezése, vagy a rajtuk csillogó fény páratlan kidolgozást kapott. A kamera végre normálisan kezeli a bajos eseményeket is, a napfény pedig szikrázóan tündököl a szélvédőkön. Apróbb hibái ellenére (a GT sorozat sosem az AI versenyszelleműségéről volt híres) a Gran Turismo 2 a Playstation 1 legnagyobb techjunkie születménye.










Grand Theft Auto IV

Amerikából jöttem, mesterségem címere...

Niko Bellic reményekkel teli bőrönddel érkezik Amerikába. Egyetlen poggyásza a vágyai, amit 10 éve Amerikában élő kuzinja élménybeszámolói keltenek benne. Niko Roman unszolására érkezik tehát Liberty City városába, hogy megtalálja önmaga békéjét, és eljövendő boldogságát. Nagy szavak ezek egy szerb háborús bűnös számára, aki a boszniai háború során mindenben részt vett, amiben ember csak részt vehetett: embereket csempészett, ártatlanokat ölt és életekkel játszott. Most itt a lehetőség az újrakezdésre…

Anélkül hogy különböző prekoncepciók gyártásába kezdenék a világban zajló eseményekről, trendektől, értékrendekről, azok összefüggéseiről, és a videojátékokra gyakorolt hatásukról, egyet mindenképpen leszögezhetünk: nem sok produktumnak adatott már meg, hogy még a megjelenése előtt elnyerje az év játékáért járó kegyet a szakújságírók részéről. Ezt azonban az idei év világpremierjével, és a minden kétséget kizáróan rekorddöntögető bevételeivel a Grand Theft Auto széria negyedik, sorszámozott része immáron magáénak tudhatja. Mi ez, ha nem a legnagyobb elismerés, amire egy játékfejlesztő valaha is vágyhat…

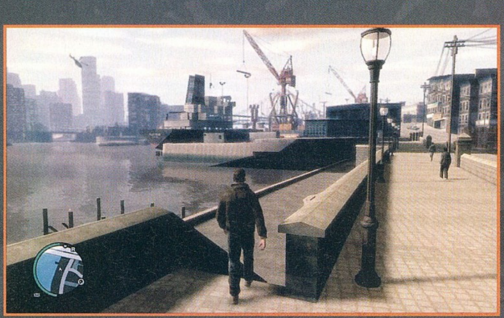
Pedig az előjelek közel sem voltak ilyen bíztatóak, idei megjelenésére a Grand Theft Auto széria dupla jubileummal is készült. Az idén üli ugyanis 20 éves évfordulóját a játékért felelős Rockstar North – vagyis annak nevelődje –, a DMA Design, amit 10 éve vásárolt fel az akkor Sam Houser, Terry Donovan, Dan Houser, Jamie King és Gary Foreman alakította Rockstar Games nevű úttörő játékfejlesztő stúdió (amit egy Take-Two Interactive nevű amerikai játékkiadó és fejlesztőcég egyfajta márkájának kell tekintenünk). A két cég kalandos egymásra találásának előzménye, hogy a Rockstar Games tulajdonképpen annak a BMG Interactive-nek a szellemi jogutódja, akik közel 10 éve kényszerültek gazdasági döntéshelyzetbe, és mivel nem látták biztosítottnak a videojátékok pénzügyi sikerességét, így először összevonták különböző divíziójukat, majd végül kiszálltak a játékfejlesztésből. Az akvizíció előtt a stílusteremtő Lemmings-et is jegyző DMA Design tulajdonosa volt a Gremlin Interactive, majd később az Infogrames is, de a Skóciában székelő csapat legnagyobb erénye mindmáig az tudott lenni, hogy a felsővezetéstől és tulajdonoscseréktől függetlenül, játékról-játékra igazi innovatív fejlődést tudtak produkálni. És ez a kemény munka látszik beérni akkor, amikor az eddig napvilágra került adatok szerint a Grand Theft Auto IV minden létező eladási és kritikai rekordot megdöntött (a legfrissebb jelentések szerint egy hét leforgása alatt több mint 6 millió példányt értékesítettek a játékból – ebből 3.6 millió már az első napon elkelt –, ami nagyjából 500 millió dolláros bevételt eredményezett a cég számára).

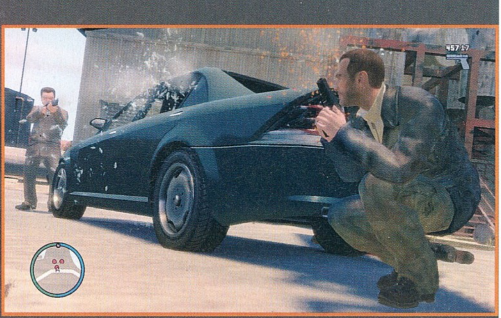
Mivel a Rockstar Games zászlóshajójának tekinthető Grand Theft Auto sorozat eddig megjelent részeiből megközelítően 80 millió darabot adtak el világszerte, így deklaráltan felvállalható, hogy olyan monopolhelyzetbe kerültek a széria kiadásával, amivel szinte behozhatatlan előnyre tettek szert. Ez az a pillanat, amikor pár veterán játékkonszernnel ellentétben a Rockstar bizton kijelentheti, hogy nem adnak ki évenkénti folytatást a játékukhoz, hiszen sem a játék komplexitása, sem a stílusa nem teszi lehetővé ezt – és valljuk be őszintén: nincs is rá szükségük… Ez, tekintve a legutolsó teljes értékű rész, a San Andreas óta eltelt több mint 3 éves fejlesztési ciklust, a projekten dolgozó 150 embert és a legnagyobb hollywoodi filmeket is megszégyenítő, hozzávetőlegesen 100 millió dolláros teljes költségvetést, nem is akkora nagy csoda. Úgyhogy ennek tükrében javaslom elsajátítani a tantrikus játéktechnika minden létező metódusát, hogy kellőképpen elnyújtható legyen a játékélmény, hiszen lelkiekben már most felkészülhet rá mindenki, hogy előreláthatólag jó pár évig nem fogunk igazi folytatással találkozni.

Élet / Hűség

A játék főhőse tehát a szerb származású Niko Bellic, egy igazi kelet-európai, karakán figura, aki a Platypus tengerjárón érkezik a GTA III-ból is ismerős Liberty City-be. A számtalan lehetőséggel kecsegtető multikulturális betondzsungelben a beilleszkedés lesz az elsőszámú szempont, hiszen ahhoz hogy egymás mellett élhessenek az orosz, az albán, az ír, a jamaikai vagy éppen az olasz származású piti bűnözők, gengszter-, vagy éppen érdekcsoportok nem kevés tolerancia és empátia szükségeltetik. A történet főbb konfliktusforrásai nagyjából mind abból adódnak majd, hogy bizonyos érdekek keresztezik egymást, és ilyenkor lesz döntően fontos, hogy melyik oldalon is állunk… Hogy miért pont újra Liberty City? Sam Hauser, a Rockstar Games egyik alapítója szerint a New York City-t karikírozó Liberty City-nél kiválóbb helyszínt keresve sem találhattak volna – hiszen a történet sokszínűségének szempontjából egy ilyen népes, élő, lélegző város ideális helyszín a cselekményszál kibontására. Eseményekkel, vagy meglepő fordulatokkal pedig jószerivel megállás nélkül találkozhatunk majd, hiszen a negyedik sorszámú GTA egy jó hullámvasúthoz hasonlóan végig izgalomban tart: dinamizmusa az első pillanattól fogva az utolsóig egy percre sem csökken (amit nem elhanyagolható módon segít átélni az a tény, hogy a játék nem használja az amúgy hasznavehetetlen funkciókkal bíró menüelemeket, kérdés nélkül azonnal Liberty City nyüzsgő városban találjuk magunkat). És ha többnapi folyamatos játék után végeznénk is a fő küldetésszállal, a különböző mellékelemek további hosszú órákra biztosítják majd a szórakozásunkat. Extrém körülmények között a játék komplett, 100%-os teljesítéséhez elég lehet egy hét is, de a kevésbé elszánt időmilliomosok több hétig róhatják majd Liberty City utcáit, mire minden apróságot felfedeznek, illetve lehetőséget kiaknáznak majd. Aaron Garbut, a játék grafikai arculatáért felelős vezető például siet leszögezni: a jelenlegi konzolgeneráción végre módjukban állt sokkal részletesebben kidolgozni a helyszíneket, mint az eddigi részekben valaha, így a San Andreas túlságosan is nagy szabadságfoka után egyértelmű volt hogy a IV-es számú GTA részletgazdagságban fogja lenyűgözni a játékosokat.

A fő csapásirány tehát nem a tartalombővítés lett, hanem a kurrens konzolgeneráció erejének valódi kiaknázása – a karakterek, a helyszínek, a járművek és a különböző tárgyak









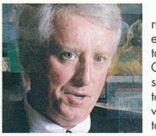
részletgazdagságának növelése. Ki gondolta volna, hogy eljön az idő, amikor egy érinthető, és lélegző világ tárul elénk, a maga valójával (akár egy jól kifejlett ökoszisztéma), ahol már nem csak az eljátszott, hanem a ténylegesen és aktuálisan történő cselekmények a főszereplők? A gesztusok, az emóciók és interakciók, az egymásra gyakorolt hatások megjelenítése olyannyira élethűre sikeredtek, hogy ehhez foghatót nemigen tapasztalhatott a játékosvilág még sokat tapasztalt krémje sem. Szinte hihetetlenül hangzik, de igaz: Liberty City virtuális utcáit róva életre kelnek a porszemek, minden helyszín és esemény értelmet nyer. Többek között olyan apró, ámbátor igen hangulatos részletekben veszhetünk el, illetve fedezhetjük fel az emberi nemtörődömség nyomait, mint a néhány hanyagul ottfelejtett kartondoboz, vagy a felszakadt szemeteszsákokból kikandikáló ételmaradékok és falfirkák – de a sikátorban alvó hajléktalanok, égő szemetesládák, vagy építési törmelékkel belepett telep is csupa részletgazdag elemmel kecsegtet. A gyárnegyed, a városközpontban székelő irodaépületek, a felhőkarcolók, a kikötő, a kertvárosi hangulatot árasztó tömbház blokkok egymás mellett megférő kavalkádja adja a város változatosságának igazi erősségét – vagy ahogyan egy párás, nyári záport követően esernyőt rántó járókelők lehelete is láthatóvá válik a hirtelen lehűlő levegő hőmérséklete miatt. És bár ugyan az évszakok ezúttal sem jutottak nagyobb szerephez, a napszakok és különböző időjárási események színpompája, szinte minden létező lehetőséget lefed, és visszaadják az abszolút elvárható minőséget. A kiütéses élmény pedig akkor válik teljessé, mikor leszáll az éjszaka, és a gigapolisz fényárba öltözik: a kirakatokban és homlokzatokon világító neonreklámok, a közterületelem felgyúló fényforrások, és díszár olyan hangulati lökést biztosít az embernek, hogy azonnali késztetést érez ellátogatni személyesen is New York városába. Hogy mindezek után, az élménytengert totálisan megkoronázva, olyan szintű köd szálljon le Liberty City utcáira, aminek hatására az embernek komolyan kedve támad elhessegetni a gőzölgő, párolgó levegőt, hogy jobban lásson… Akinek volt már lehetősége egy ilyen túrát végigjárni, ijesztően hasonlatos élményben lesz része akkor, amikor végigkorzózik a játékbeli Burlesque sugárúton, elsuhan a Star Junction felhőkarcolói alatt, végül ráfordul a Middle Park pázsitos, és ágas-bogas területére. Az elsőre talán furcsa hangzású nevekből már könnyedén kikövetkeztethető, hogy a sorozat szatirikus jellege ezúttal is teljes mellszélességgel képviselteti magát: minden híresebb épület, illetve városrész saját identitással és névvel bír. Így lehet, hogy ami az útikönyvekben Brooklyn, Queens, Bronx vagy Manhattan, az a játékban Broker, Dukes, Bohan vagy éppen Algonquin néven szerepel. A három nagy szigetcsoport utolsó tagja pedig némileg kakukktojás, hiszen az Alderney név alatt a New York-hoz szervesen nem kapcsolható New Jersey városa bújik meg. Az öt városrész hangulatában és építészetében is eltér egymástól, sőt, még a lakosok ruházata és habitusa is nagyban függ attól, hogy milyen részen vagyunk éppen. De persze megkapják a magukét a különböző márkák, használati cikkek, és egyéb médiaorgánumok is: kiparodizálásra kerülnek a TV sorozatok, a gyorséttermek, autószalonok, és lényegében minden létező olyan termékcsalád, amit napjainkban ismerünk és használunk. A társadalomnak nem gyenge görbe tükör, a játékosoknak pedig óriási hangulatfokozó elem, a levadászható új elemek vagy gegek felismerése. Időt és energiát nem spórolva, egy különálló csapat csak azon dolgozott, hogy a játékban fellelhető több száz márkának identitást adjanak, melyek sokszor rádióreklámokban vagy óriásplakátokon is visszaköszönhetnek ránk (nem beszélve azokról a televíziós adásokról, ahová több órányi komplett álműsorokat gyártottak).

A sorozat eddigi részeiben a grafikai megjelenítés leginkább az árnyoldalak közé tartozott, hiszen a sokrétű játékelemek mellett az adott generációs konzolgépek már nem voltak képesek a hozzá illő látványvilággal is szolgálni. Így még a legfanyalgóbbaknak is igazi felüdülés lehet a GTAIV káprázatos részletgazdagsága, ahol elég akár egy kisebb koccanás, és máris szilánkosra törtük a járműveink fényszóróit, vagy ablakait. De hasonló sorsa kárhoztatnak azok a járgányok is, amiknek utas oldali ablakait behatolás céljával cipőnk talpával vagy könyökünkkel illetjük. Biztonsági öv híján pedig akár az sem elképzelhetetlen, hogy egy kicsivel nagyobb sebességnél a szélvédőn keresztül távozzunk (például egy lámpaoszloppal történő intimebb találkozásnál, természetesen akaratunkon kívül…). A horpadások, illetve golyónyomok pedig órák múlva sem tűnnek el, végig ott éktelenkednek majd – egészen addig, míg szerelőhöz nem visszük kincsünket. Ha pedig a kosz, por, vagy neadjisten vér száradt volna rá a járművünkre, csak egy autómosóig kell eljutnunk vele, ahol máris patyolat tisztává suvickolják a verdát. A kisebb objektumok, mint például a mobilszemetesek, vagy újságosbódék, lámpaoszlopok, vízcsapok mind fel- és kidönthetőek, ilyenkor általában apróbb, de annál látványosabb vizuális effektet is kapunk (elemi erővel feltörő vízsugarat, szerteszéjjel repülő újságdarabokat, vagy szikrázó elektromos vezetékeket).

MOBIL VILÁG

A Grand Theft Auto sorozat minden tagja egy különálló világ, vagy korszak görbe tükre akart és tudott is lenni, amely nincs másként ezúttal sem: a '80-as és '90-es évek bandaháborúi után jelen esetben napjaink amerikai metropolisza kapja a főszerepet annak minden technológiai és emberi vonzatával együtt. Mivel a globalizáció nem kerülte el Liberty City városát sem, az emberek mobiltelefonálnak, internetkávézókba járnak, tömegközlekedési eszközöket használnak, televíziós műsorokat néznek – elvárható lenne tehát, hogy mindez bekerüljön a játékba is. És itt kezdődik az a művészet, amit oktatni kéne játékelmélet órákon – avagy hogyan lehet a modern világ eszközeit úgy beleimplementálni egy játékba, hogy az ne csak díszítő elemként, hanem a játék szerves részeként funkcionálhasson. A mobiltelefon első pillanattól kezdve hű bajtársunk lesz, tulajdonképpeni mindenesünk – amivel nem csak ismerőseinkkel tarthatjuk kapcsolatot, de naptár funkciója segít rendszerezni időbeosztásunkat is. A karakterek közötti interakció fontosságát ugyanis nem győzték hangsúlyozni a készítők sem: fontos szerepet kapnak a baráti, illetve a kapcsolati rendszereink folyamatos ápolása. Szinte elengedhetetlen lesz, hogy elégedettek legyenek velünk telefonkönyvünk szereplői, ha sikeresen szeretnénk boldogulni Liberty City pörgős és nyüzsgő városában. Hiszen Niko mégis csak egy frissen érkezett megtűrt elem a jól felépített alvilági láncban, akinek minden lehetőséget meg kell ragadnia a

Jack Thompson

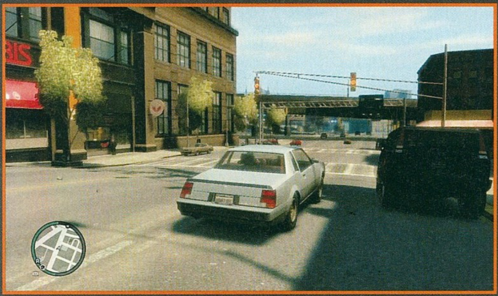


Erőszakszimulátorként aposztrofálja a brutális videojátékok ellen hirdetett keresztes hadjáratában Jack Thompson ügyvéd a Grand Theft Auto sorozatot, aki számos bírósági keresetet nyújtott már be a készítőket vádolván a fiatal bűnelkövetők magatartása miatt. Általában amikor egy ilyen gyilkossági ügyben felmerül akár csak a lehetősége is, hogy az elkövető játékos volt, vagy ne adj isten a GTA sorozat bármely tagjával játszott, Jack Thompson megjelenik, és harsány szónoklatokba kezd, hogy az ilyen és ehhez hasonló játékokat nem lenne szabad piacra dobni. Számtalan kísérlete kivétel nélkül kudarcba fulladt, de miután a játékot kiadó Take-Two megelégelte hogy folyamatos perek tárgyát képezik a kiadott játékaik, megnemtámadási szerződést kötöttek az ügyvéddel, aki egy tekintélyes summa ellenében vállalta, hogy soha többet nem fordul bírósághoz a cég játékaival kapcsolatban…



„A Grand Theft Auto sorozat minden tagja egy különálló világ, vagy korszak görbe tükre"







beilleszkedésre. Ilyen téren tehát most már nem különbözteti meg a játék a küldetések közötti állapokat, akár a legfurcsább helyzetben is megcsörrenhet a telefonunk, hogy valamelyik bajtársunk, vagy barátnőnk a legkülönbözőbb eseményekre invitáljon. Bizony, több szociális eseményt és szabadidős tevékenységet is folytathatunk majd, mint a bowling, a darts, a biliárd, de éppenséggel ide sorolható a sörmérések, gyorsétter-mek, kabaréklubok és sztriptíz-szalonok meglátogatása is. Minden ilyen kapcsolatból profitálhatunk valamit (ingyenes helikoptertúrákat, különböző fegyvereket, olcsóbb ruházkodási lehetőséget, vagy akár díjmentes taxi-szolgáltatást), így aztán saját, jól felfogott érdekünk az, hogy ne haragítsuk magunkra barátainkat azzal, hogy sokszor hagyjuk kielégítetlenül vágyaikat. Kis mellékgondolat, de jómagam például a GTA IV megjelenéséig el sem tudtam volna képzelni, hogy hasznos részese lehet egy játéknak, ha hosszú perceken át hallgatunk egy humoristát a színpadon (akár Katt Williams, vagy Ricky Gervais főszereplésével), vagy például felöntünk a garatra – de végül minden értelmet nyert, amikor megláttam a mattrészegen csetlő-botló főhőst, nyomában a folyton arcára eső randijával, aki ráadásul még élvezte is a helyzetet. A Smack My Bitch Up című Prodigy nóta óta pedig illumináltan vezetőülésbe ülni, a leglátványosabb effekt, amit játékban valaha is produkáltak…

A LEHETŐSÉGEK HAZÁJA

És ha már vágyakról esett szó, szintén elengedhetetlen része lesz a játéknak a női nemekkel történő közelebbi kapcsolattartás is, amit nem meglepő módon akár internetes társkereséssel is elősegíthetünk. A randevúszervezés viszonylag egyszerűen és problémamentesen levezényelhető, ami után már csak arra kell figyelnünk, hogy melyik partnernőnket hogyan nyűgözzük le (van, akinek a luxusautók tetszenek, van, aki az európai divatra bukik, mások aktív sportolást kedvelnek, és lesznek olyanok is, akik inkább szórakozóhelyeket látogatnának szívesebben). Csak aztán győzzük a párhuzamos versenyzők egyenlő szinten történő babusgatását, különben oltári patáliát csaphatnak, ha lebukunk…

A valósághű állapotok megőrzésének érdekében a San Andreas-ban látott és tapasztalt karakterkusztomizáció a múlté, immáron nem tudjuk a karakterünket se szétgyúrni, se extrém sovánnyá koplaltatni. Ez a változás leginkább a történet komolysága miatt került bevezetésre, mert igen nehezen lehetne komolyan venni egy túlsúlyos szerb gengszternövendéket. Ilyen elgondolás alapján aztán ruhatárunk is korlátozottabb választékkal bír (mint ahogyan azt a széria eddigi részeitől már megszokhattuk) – csakis a legindokoltabb esetekben ölthetünk a hagyományostól eltérő gúnyát, és ezek is inkább a történethez szervesen kapcsolódó részük miatt lesznek elérhetőek (mint például az orvosi köpeny, vagy a motoros felszerelés). De persze egy esküvő, temetés vagy állásinterjú látogatása esetén megköveteli tőlünk a helyzet, hogy elegáns öltözékben (általában öltöny, nyakkendő) tegyük tiszteletünket az adott eseményeken.

A kezelés és a harcrendszer is próbál illeszkedni az élethű környezethez: az autók irányítása immáron sokkal komorabb, mint az eddigi részekben, nem tudunk határtalan nagy sebességbe kapcsolni, illetve a tankok és repülőgépek is kikerültek az arzenálból (ez utóbbi érthető módon a sajnálatos terrorcselekmények miatt). Maradnak tehát a hagyományosabb járművek: az autók, a motorok, teherautók, kamionok, a különböző hatósági járművek, helikopterek, motorcsónakok, tömegközlekedési eszközök – a felhozatal azért így is impresszív, hiszen százas nagyságrendű elköthető és irányítható alkalmatosságról beszélhetünk!

Rockstar Games Social Club

Közösségi szolgáltatást indított a játék megjelenésének napján a Rockstar Games. A statisztikabolondok összevethetik a legkülönfélébb eredményeket saját teljesítményükkel, így könnyen kiderülhet, hogy ki a legtapasztaltabb GTA játékos a világon. A több oldalra bontott rendszerben még akár azt is megvizsgálhatjuk, hogy Liberty City mely területein történt a legtöbb bűncselekmény.

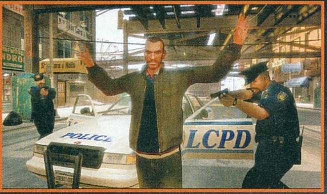


Az eddig sokat bírált harcrendszer is kinőtte gyermekbetegségeit: totálisan újraírt és újratervezett célzási metodikát és fedezékrendszert kapott a játék. Azzal hogy az élethűséget próbálták szem előtt tartani, tulajdonképpen minden létező tárgy fedezékként is szolgál, legyen az bármilyen apró, vagy meghökkentő is. Egy gombnyomás kérdése csupán, és Niko máris odalapul a legközelebbi sík tereptárgyhoz, hogy védettebb pozícióból indulhasson tűzpárbajba ellenfeleivel szemben. A 16 fajta különböző fegyvertípus közül eleinte nyílván csak a szerényebbeket használhatjuk – de az ökölharc elsajátítása után hamar megkaphatjuk a baseballütőt, vagy kést, de találhatunk kézigránátot és Molotov-koktélt is. Aztán persze jönnek sorjában a lőfegyverek is, többek között a pisztoly, az SMG, a Kalasnyikov, vagy éppen a távcsöves vadászpuska, hogy aztán végül a sort a vállról indítható rakéta zárja. A célzás könnyítésének érdekében bevezetésre került egy automatikus célpontkövetési rendszer, amely mindig az aktuális célt mutatja – ezzel hatalmas segítséget nyújtván a legkiélezettebb helyzetekben is. Az egyértelmű kijelzéseknek köszönhetően minden esetben nyomon követhetjük, hogy mennyi szufla van az ellenfélben, vagy akár bennünk.

„Az autók irányítása immáron sokkal komorabb, mint az eddigi részekben"













„A különböző járművekbe ülve azonnal hallhatjuk a rádióállomások szerteágazó repertoárját"

Szintén módosult a rendőri erők működésének szisztematikája: sokkal agresszívebben és érzékenyebben reagálnak a rend büszke őrei az elkövetett bűncselekményeinkre, mint az eddigi részek során valaha. Egyrészt általában minden utcasarkon posztol majd egy szemfüles járőr, de háztömbönként is legalább egy járőrautó elhalad majd mellettünk. Így elég a legkisebb szabálysértés is, és a jard éber őrei azonnal a nyomunkba erednek majd. Egy ilyen eset bekövetkeztekor az általunk elkövetett bűncselekmény függvényében kerülünk kisebb, vagy nagyobb körözési szint alá – amit a képernyő jobb felső sarkában követhetünk nyomon (ahol az 1 a legenyhébb, a 6 pedig a legsúlyosabb retorziót vonja maga után). A jó öreg autófényező műhelyek megmaradtak: ha szorult helyzetbe kerülnénk, igyekezzünk eljutni egy ilyen garázsbeállóig, mert a járgány átfújásával megtéveszthetjük a kopókat, és lerázhatjuk őket. Viszont ehhez némileg le kell ráznunk őket, mert ha észreveszik, hogy behajtunk egy ilyen intézménybe, az egész csel mit sem fog érni. A követési rendszer is finomodott: az elkövetett események függvényében a hozzánk legközelebb eső járőrhöz viszonyított forró zónát alakítanak ki a rendőri alakulatok (minél durvább körözési szint alatt állunk, annál nagyobbat) – ebből kell nekünk lehetőség szerint minél hamarabb meglépnünk. A bal alsó sarokban található kis térképen ilyenkor színkódokkal jelzi a játék, hogy merről várható rendőri erősítés, és hol állomásoznak a gyalogos járőrök, amiket kikerülve elszökhetünk a nyakunkon loholó kopók elől.

Izgalmas, új elem, hogy egy rendőrautóra szert téve hozzáférhetünk annak teljes bűnügyi adatbázisához is, hiszen minden járőrkocsiban beépített fedélzeti számítógép található. Ez a rendszer tartalmazza a bűnelkövetők lajstromát, és fellelhetőségi helyét, ami főként későbbi a mellékküldetésekben jut majd nagyobb szerephez, ahol különböző pitiáner bűnözőket kell eliminálnunk. A rendőrség azonban nem csak minket fog szankcionálni – ha egyéb bűnelkövetés történik az utcán, jószerivel bárkit előállíthatnak akár az orrunk előtt is. De egy merészebb vezércsellel akár mi is megtéveszthetjük a rend őreit: például ha telefonon kihívjuk őket a fals helyszínre, mi pedig az esetet kihasználva arrébb oldalgunk, szabadon garázdálkodhatunk, amíg ők a bejelentéssel vannak elfoglalva.

ZENE FÜLEIMNEK

A hagyományosan erős zenei felhozatal ezúttal sem maradhatott el: a különböző járművekbe ülve azonnal tapasztalhatjuk és hallhatjuk a rádióállomások szerteágazó repertoárját. A 19 hallgatható adóból 16 hagyományos zenei adó, 3 pedig kifejezetten társalgós, illetve betelefonálós műsorokat sugároz. A 16 csatorna megközelítőleg 200 zeneszámon osztozkodik, melyek nem csak előadóikban sokrétűek és színesek (Blink 182, Bob Marley, The Who, Queen, Black Sabbath, Kanye West, R. Kelly, Aphex Twin, Elton John, ZZ Top, R.E.M., Ne-Yo, Barry White), hanem az adók házigazdái is neves karakterek közül kerültek ki (Iggy Pop, Karl Lagerfeld, Juliette Lewis). A rádióadókon és az interneten is olvasható napilapokban folyamatosan változó híradások hallhatók, amik többnyire a történetben való haladásunk folyományaként folyamatosan akkurátusak. Izgalmas például egy általunk előidézett robbanásról másnap a hírekből is értesülni… A csatornák a különböző zenei stílusok alapján könnyen megkülönböztethetőek, aki a lágyabb dallamokat kedveli, ugyanúgy megtalálhatja a számítását, mint azok, akik a keményebb ütemekre buknak.

A hang és effekttárhoz hozzátartoznak még a város különböző eseményei is, mint például a közlekedés, vagy a járókelők hangjai: egy koccanásos baleset, vagy mellettünk telefonáló városlakó soha nem szólt még ilyen élethűen, mint esetünkben. Ami mondjuk nem is csoda: a San Andreas teljes költségvetésének harmadával dolgozhattak a zenei részleg, szakemberei. Időt és pénzt nem kímélve tehát igyekeztek minden puskaropogást és motorhangot, vagy egy morajló óceánpartot a lehető legélethűbben megalkotni. No és a párbeszédek… Egyes híradások szerint több mint 10 ezer sor dialógust írt a

ZiT!

A játékba épített mobiltelefon segítségével azonnal megtudhatod, hogy milyen muzsika szól éppen a rádióban! Tárcsázd a 948-555-0100-as számot, és Lazlow válaszüzenetében azonnal közli a számcímet és az előadót is. Elengedhetetlen segítség azoknak, akik egy őrült tombolás után szeretnék újrahallgatni az elhangzott számot, de nem ismerték fel azt. Az Amazonnal kötött keresztszerződés értelmében a Rockstar Social Club rendszeren keresztül a ZiT! technológiával megjelölt dalok letölthetőek lesznek a számítógépedre is (egyelőre csak Amerikában, de a későbbiekben ígérték az európai országokra való kiterjesztését is).



DÜH

A Rockstar Table Tennis játékban debütáló saját fejlesztésű RAGE (Rockstar Advanced Game Engine) motor dübörög a GTA IV alatt is. Ez még önmagában nem lenne nagy növum, de a fejlesztőcsapat az élethűség mellett elkötelezve magát a NaturalMotion csapatával kooperálva az Euphoria fizikai rendszer implementálása mellett is döntött, amit az Image Metrics arc-animációs rendszer kombinálásával döbbenetes eredményeket értek el. A több hónapnyi kemény munkákkal elért hatás lélegzetelállító, a karakterek a lehető legélethűbben reagálnak a különböző behatásokra, autóval történő konfrontálódáskor például a megfelelő szögben és módon hajlanak a végtagok, ha tárgyakat kell markolni, akkor pedig még a kézfejen található ujjak is a helyükön vannak. Az arcközeli jeleneteknél pedig olyan mélységekig tudtak hatolni a szakemberek, hogy a grimaszok, és arcizmok rándulásait is nyomon követhetjük, vagy akár csak a szemmozgást is teljes pompájában megcsodálhatjuk.









Epizódszerepben

Egy augusztus végén érkező, mellékküldetésekkel jócskán megpakolt epizódalapú letölthető tartalommal próbálja meg magához édesgetni a GTA IV játékosokat a Microsoft. Az élesedő konkurenciaharc jegyében 50 millió dollárt fizettek a játékot kiadó Take-Two részére, hogy a PlayStation 3 tulajdonosok csak jóval később részesülhessenek az ilyesfajta kegyekből. Az első ilyen tematikájú epizód után jövő év elején várható a folytatás is, mely szintén további küldetésekkel, és esetlegesen új autókkal valamint fegyverekkel várja a kalandozni vágyókat.



> A GTA játékok történelmében először most kapunk teljes értékű multiplayer játékmódokat



Special Collector's Edition

Manapság már szinte nélkülözhetetlenné válik egy-egy nagyobb cím megjelenésekor az exkluzív, gyűjtői kiadások megjelentetése. Nincs ez máshogy jelen esetben sem, mind a PlayStation 3, mind az Xbox 360 tulajok különleges, páncélkazettába rejtett speciális változattal gazdagodhatnak, ha kicsengetik érte az amúgy igen borsos vételi díjat. A Rockstar márkájú sporttáskával, zenei válogatást tartalmazó audiolemezzel és egy 64 oldalas grafikai elemeket tartalmazó könyvecskével megbolondított pakk minden fanatikus GTA rajongó kötelező vétele kell, hogy legyen. Sajnos a magyarországi forgalmazó ilyen vagy olyan okok miatt eltekintett az importálásától, így akinek egy ilyen kiadásra fáj a foga külföldről kell beszereznie amíg még tudja...



két lángelme, Dan Hauser és Rupert Humphries, akik munkáját a legtöbb filmstúdió is megirigyelhetné, hiszen a több mint 200 átvezető jelenet mindegyike olyan briliáns megoldásokat és humoros elemet tartalmaz, mely szinte kihalt fajnak tekinthető a videojáték-iparban. Ezért is tekinthetünk főleg egy komplett élménycsomagként a GTA IV-re, mert a kiemelkedő alkotóelemeit egybegyúrva egy szinte legyőzhetetlen elegyet kapunk.

MULTIPLAYER

Az egyszemélyes- és mellékküldetések után, mi más várhatna még a játékosokra, mintsem a többszemélyes élvezetek kihasználása. A GTA játékok történelmében először most kapunk teljes értékű multiplayer játékmódokat, hiszen összesen 14 mózatban eshet egymásnak akár 16 játékos is. A mobiltelefonunk segítségével indítható mérkőzések előtt számtalan beállítási lehetőséggel kecsegtet minket a rendszer. Beállíthatjuk például, hogy milyen fegyvertípusok vehessenek részt a játékban. Vérmérsékletünk szerint súlyozhatjuk erősebb, és kevésbé erősebb (csak rakétavetők, csak kések) csoportok szerint is. Valamint kiválaszthatjuk azt is, hogy Liberty City mely részén kívánjuk elmúlatni az időt, még akkor is, ha egyjátékos módban az adott rész esetleg még zárva lenne. Korlátozhatjuk a forgalom sűrűségét, illetve engedélyezhetjük, vagy tilthatjuk a rendőrség jelenlétét is. Időlimit, és járműtípusok alapján is szűrhetünk, illetve a különböző kijelzési lehetőségekkel könnyíthetjük, vagy nehezíthetjük a csatákat.

Team Deathmatch: Csapatonként egy cél lebeghet csak a szemünk előtt - győzedelmeskedni a többi csapat felett. Ezt pedig ebben az esetben oly módon érhetjük el, hogy megszerezzük az ellenfél csapatagjainál fellelhető összes dollárköteget. A klasszikus mindenki-mindenki ellen felállásban az a csapat győz, amelynek tagjai a játékmenet végén a legtöbb rabolt pénzzel rendelkeznek. Pluszpénzhez a lelőtt csapattagok kifosztásával juthatunk. A Team Deathmatch mellett egyedülálló mindenki-mindenki ellent típusú játékban is összemérhetjük tudásunkat ellenfeleinkkel szemben.

Team Mafiya Work: Minden csapatnak különleges maffiamegbizatásokat kell végrehajtania. Védelmet biztosítani egy fontos ember számára, fegyvereket rabolni, vagy elkötni a kijelölt járgányt. Minden sikeres küldetés pénzt hoz a konyhára. A menet végén a legtöbb pénzzel rendelkező csapat nyer. A konkurens csapatok maffiamegbizatásait természetesen szabotálhatjuk. A Team Mafiya Work mellett egyedülálló mindenki-mindenki ellent típusú játékban is összemérhetjük tudásunkat ellenfeleinkkel szemben.

Team Car Jack City: A városban véletlenszerűen felbukkanó autókat kell eltulajdonítani, majd egy kijelölt pontra leszállítani. Az autó épségétől függően kapjuk a jutalmunkat. Vannak speciális, droggal telipakolt járművek is, ezekért plusz pénz jár, még ha sérültek is. Minél több autót szállítunk le a megadott időn belül annál több pénzünk lesz. Amelyik csapatnak több pénze marad a végelszámolásnál, az a győztes. A Team Car Jack City mellett egyedülálló mindenki-mindenki ellen típusú játékban is összemérhetjük tudásunkat ellenfeleinkkel.

Cops 'n' Crooks: Ebben a hagyományos rabló-pandúr szituációban két csapat vehet részt: az egyiküknek az lesz a feladata, hogy bármi áron megvédje a célszemélyt, míg a másik oldalnak természetszerűleg az, hogy elkapja. A rendőrök bőrében tetszelgő játékosok látják a térképen a menekülőket, viszont a menekülők csak a szökési pontokat látják, a rendőrök pozícióról nincs tudomásuk - így téve még izgalmasabbá a játékmódot. A játékmód további két alfejezetre bontható:

All for One: A rablók (Crooks) csapata 4 főből valamint a megvédendő főnökből áll, akiknek az a feladata, hogy sértetlenül eljussának a szökésüket elősegítő járműhöz. A zsaruk (Cops) akkor győzhetnek, ha sikerül megakadályozniuk ezt, a főnök megölésével.

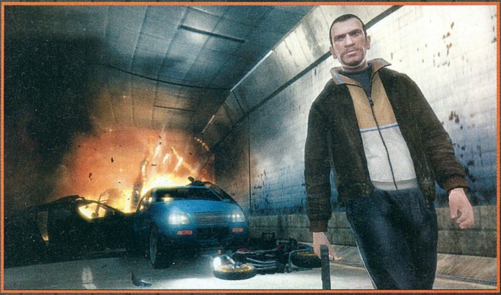
One for All: Nincs megvédendő személy, csak a zsiványok, akiknek ugyan úgy a célautóig kell eljutniuk. A rendőrök akkor győznek, ha megölik az összes célszemélyt – ezzel megakadályozva az elfutásukat. A rablók 4 fős autóval távozhatnak – ekkor ők nyerik a játékot. Ha meghal egy rabló, nem születik újjá. A rendőrök úgy is győzhetnek, ha megsemmisítik a menekülőautót.

Turf War: Megjelölt bázispontok elfoglalásával pénzhez juthat a csapatunk. Minden bázispont elfoglalása könnyebben megy, ha többen vagyunk. A közelben lévő ellenfelek megakadályozhatják, hogy foglalásba kezdjünk. Több bázis birtoklásával növelhető a befolyó pénzösszeg. A menet végén a több pénzzel (több bázis foglalással) rendelkező csapat nyer.

Hangman's NOOSE: Avagy a kooperatív multijáték. Az egyfős fószál helyett, mellékszereplős karakterekkel, 4 fős csapatban kell oldalküldetéseket megoldanunk. A Hangman's NOOSE módban egy reptérre érkező bandavezér kiszabadítása a célunk, akit a rendőrség védett rabomobilban kívánna a helyszínről elvezetni. Nekünk meg kell őt szöktetnünk, miközben a rend őrei a nyakunkban loholnak az összes bevethető













arzenállal. De mi is lophatunk akár helikoptert, vagy robbanthatunk az arcukba rakétavetővel. Ha bármelyik játékost elkapják, vagy meghal, a csapat játékának vége.

Race: Verseny. Földön, vízen, levegőben (autóval, helikopterrel, hajóval), kijelölt áthaladási pontokon kell keresztülszáguldanunk. A járműtípusok és körök száma a verseny előtt beállítható. Két versenytípust különböztet meg a játék:

Free Race: Elsőként kell áthaladnunk a célponton úgy, hogy közben minden áthaladási pontot sorrendben érintettünk.

Cannonball Run: A sorrend nem számít, csak előbb és több ponton haladj át a célpontokon mint az ellenfél.

GTA Race: A hagyományos verseny GTA-sított változata, melyben ugyan úgy ellenőrzési pontokon kell keresztülhajtanunk és elsőként a célba érnünk, de menet közben kiszállhatunk az autóból és felfegyverkezhetünk, hogy azokkal próbáljuk megállítani az ellenfelünket.

Deal Breaker: Az olasz maffia és egy motoros banda közötti üzlet létrejöttét kell megakadályoznunk. Akkor járunk sikerrel, ha minden, az üzletben résztvevő személyt eliminálunk.

Bomb da Base: Egy robbanóanyagokat szállító konvoj eltérítése a cél, ahonnan a detonátor-szerkezetet helikopterrel kell tovaszállítanunk a kijelölt célpont irányába. A küldetés akkor teljesül, ha felrobbantjuk a megjelölt hajót, és minden csapattag életben maradt.

Free Mode: Az igazi lazulás. Konkrét cél nélkül összeröffenhetjük a baráti társaságot, és korzózhatunk a sztrádákon, vagy a városban, kifejezett küldetés nélkül. Ideális levezetés, vagy felkészülés egy-egy komolyabb csata előtt.

MARTIN BELESZÓL!

A GTAIV megvásárlásával nem egy játékot teszel magadévá… hanem egy egész világot, olyan húsba vágó, reális témákkal, mint a szervezett bűnözés, a prostitúció, vagy a rendőri korrupció. Ez a „játék" egy másik életet rejt, ami akár a te saját életeddé is válhat. Elég fellengzősen hangzik? Nem az. Inkább súlyos felelősség. Valahol félelmetes. De ne ijedj meg: nem terhes érzés. Inkább felemelő. Szétfeszít a szabadság – majdnem – végtelensége. Eszembe jutott, mi lesz a következő lépés: szerintem egy GTA MMORPG szervezett bandákkal, uralható városrészekkel, feketekereskedelemmel, taxisokkal, ribikkel. Egy GTA Mátrix. Emlékezzetek szavamra!

KONKURENCIAHARC

Megfigyelésem szerint a honi játékostársadalom nagy része szeret harcban állni egymással – egyfajta általam nem látható eszmét követve (mindezt persze nemre, hitvallásra, vagy konkrét játékra való tekintet nélkül). Így jószerivel meg sem lepődtem már azon, hogy a PlayStation 3 és Xbox 360 tulajdonosi tábor közötti civódás már a játék megjelenése előtt elindult. Ezekben az ostorozásokban, melyekben mindegyik fél igyekezte jobb színben feltüntetni a saját masináját, szinte tudomást sem vesznek a konkurens géptípust birtokló tábor érveiről. Mint semleges, és objektív szemlélődő, örömmel jelenthetem, hogy a Grand Theft Auto IV verziói szinte tökéletes mértékben megegyeznek, számomra a legapróbb eltérés sem volt tapasztalható a PS3, illetve X360 verziók között. A grafika, a játékmenet és a küldetések mindkét esetben ugyan olyan gördülékenyen, azonos színvonalon, megegyező gyorsasággal és minőségben jelentek meg – egyedül talán a merevlemez olvasási sebessége billentheti a PS3 irányába a serpenyő mérlegét (amit gyorsan vissza is egyensúlyoz az a pár elszigetelt eset, ami a program rendellenes működéséről számolt be bizonyos szériákon). Így hát bátran állíthatjuk, hogy bármily konzolparkkal is rendelkezik a nagyra becsült olvasó, ugyanolyan élménnyel fog gazdagodni mindkét géptípuson.

DILEMMA

Az utóbbi pár hétben minden magára valamit is adó médiaorgánum jószerivel atommolekulai mélységekig vesézte ki a játékot, és csont nélkül értékelte az év játékának, vagy adott rá, tökéletes, hiba nélküli pontszámot. Így játéktesztelői felelősségem jócskán megduzzadt, mikor világossá vált számomra, hogy bár a Grand Theft Auto IV játékélmény szempontjából a mai napig talán egyedülálló módon volt képes elvarázsolni és magával ragadni – összességében véve koránt sem tökéletes. Ha elvétve is, de ugyan úgy akadnak benne technikai hibák, mint ahogy tervezési hiányosságok is, a zenei kínálat is bizony egy fokkal lehetett volna populárisabb, valamint jó pár olyan ziccer maradt kihasználatlanul, ami tátongó űrt hagy a megszállott GTA játékosok oltárán… De ezen hiányosságok és hibák ellenére sem tudom azt állítani, hogy a játék nem érdemli a maximális pontszámot és elismerést, hiszen a Rockstar North csapata erején felül olyan magasságokig tornászta a szórakoztatás eme válfaját, ami dicséretére válhat minden egyes játékfejlesztőnek. Köszönjük srácok!

Bagó Péter

GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS3	1 játékos (2-16 online, 2-4 coop), dd 5.1, 720p/1080p, mentés 3340 kb
X360	1 játékos (2-16 online, 2-4 coop), dd 5.1, 720p/1080p, mentés 1024 kb

✔ stílus újradefiniálás gta módra
X apróbb definíciós hibák

PS3 X360
10 pont

EGY MEGKÉSETT HŐS



Még az újgeneráció megjelenése előtt, mikor csak tervben léteztek a mostanra már otthonainkban pihenő csúcskategóriás masinák, technikai demóként már felfelbukkant a **Dark Sector** címe, amely akkoriban egy futurisztikus Splinter Cell képét lebegtette szemeink előtt. Azután eljött a gépek debütálása, de a Digital Extremes (Unreal-epizódok, Pariah, Warpath) hegesztette játék csak nem akart megjelenni egyik platformra sem. Persze a videojátékok világában gyakori a sok-sok éves csúszás, rosszabb esetben pedig egy-egy produkció már soha nem lát napvilágot, de szerencsénkre a Dark Sector nem tartozik ezek közé. Én speciel a kezdetek óta vártam erre a stuffra (a netes trailerek pedig csak erősítették a hitem), és bár Martin azzal az instrukcióval adta át a preview példányokat, hogy néhány hozzáértő szerint a program nem valami nagy szám, én azt mondom, érdemes volt kivárni az éveket. Bővebben majd később, ám addig elöljáróban annyit megemlítek, hogy a cikk vége részben megválaszolja az örök elégedetlenkedők kérdéseit is… vagy nem, mert van, akin nem lehet segíteni.

Az egyszerű indítás után Hayden Tenno ügynök bőrébe bújunk, aki a szovjet blokk egyik barátságos helyszínén köt ki titkos küldetése során, ám a lasriai vakáció balul sül el. A tisztogatás megkezdése után feltűnik a rosszfiú, Mezner, akinek cyber-mutáns vérebe halálosnak ígérkező sebet ejt hősünkön, legalábbis a végzetes mutálódás elkerülhetetlennek tűnik, amennyiben nem találunk gyógymódot a fertőzésre. Anyaországunk nyugalomra int, és a terv szerint elvileg segítséget küld, ám addig is túl kell élni, amely akciót a program nyújtotta tíz misszió (avagy kilenc, hiszen a legelső még csak a bemelegítés az elmondottak előtt) alatt hajthatjuk végre.

A kezdés egy szimpla kommandós TPS, avagy látjuk a hősünket, megyünk és ölünk, célzásnál és lövésnél pedig vállra vált a kameranézet az egyszerűség kedvéért. Ami ekkor eltér a megszokottól, az a fekete-fehér külső, illetve a Gears of Wart idéző futás, és a tereptárgyak mögötti elrejtőzés. Ám a bemelegítés után, a fertőzés beindulásával beindul a móka, és a kép beszíneződése egyben azt is jelentheti, megkezdődik Hayden új, merőben más élete, amely a játék élvezeti szintjét is növeli. Előkerül a háromágú, eldobható penge, előkerülnek a különböző lehetőségek, HT pedig a missziók alatt egy sötét metamorfózison esik át, mely féltucatnyi egyéb játék identitását hordozza magában, mégis megmarad annak, aminek elsőre is tűnik – egy sötét, vérbő akciójátéknak.

Emberünkkel sokfajta lehetőségünk lesz. Állandó fegyvereinkből kettőt tarthatunk (egy kézi lőfegyver, és egy erősebb tűzerejű cucc), plusz a penge, amely azonban pont megfelelő a legtöbb harchoz, a lövöldözésre csak egy-két komolyabb ellenfélnél, illetve a messzebb álló átlag katonáknál lesz szükségünk. A lőfegyvereket a később megjelenő feketepiacokon szerezhetjük be (egy csillogó csatornafedél jelzi ottlétüket), illetve ezeken a helyeken fejleszthetjük is azokat, ez nagyjából úgy zajlik, mint a Resident Evil 4. esetében. A „dobócsillag" ugyan csak egy rövidebb távra alkalmazható, általában ez éppen elég ahhoz, hogy mindenkit elintézhessünk, de ha szükség van rá, a csillaggal a katonák elejtett fegyvereit is magunkhoz ránthatjuk, így saját lőfegyvereink munícióját ritkán kell majd elpazarolnunk. A csillaggal egyébként minden felvehető cuccot megszerezhetünk távolról is – a lőszer, a vásárláshoz szükséges kreditek, illetve a fegyverek mind csillognak, így csak be kell célozni azokat az eltulajdonításukhoz. Ezen kívül is multifunkcionális a hárompengés szerzemény. Az eldobást követően az ehhez szükséges gomb újranyomásával lassított nézetben a csillagot irányíthatjuk (a PS3-on a mozgásérzékelő segítségével, mint a Heavenly Sword esetében), így könnyebb a fej- kéz- és láblevágás, illetve bizonyos feladatoknál csak ezzel a módszerrel tudjuk megnyitni a továbbvezető utat is (adott egy vasrács, ami nem nyílik, mögötte pedig ott a kapcsoló – a rács felett átirányítjuk a pengét, majd belerepítjük a kapcsolóba). Emellett pedig ott a penge alkalmazkodása a különböző elemekhez, ami azt jelenti, hogy tűzbe dobva lángokat szív magába, elektromosságot szed fel, vagy jegesedik, és ezek még különböző lehetőségeket nyújtanak. A tűzzel felgyújthatunk másokat, illetve utakat nyithatunk meg, továbbá repkedés közben fel is robbanthatjuk a pengében lévő lángokat, az elektromossággal rázhatunk, szerkezeteket indíthatunk be, a jegesítéssel pedig élő jégszobrokká változtatjuk a katonákat és fertőzötteket, valamint bizonyos vizes helyeket lefagyasztva csúszós, de biztos utat készíthetünk magunknak. Mint látható, lehetőségünk van bőven, és akkor a fertőzés nyújtotta egyéb különleges képességekről még nem is beszéltem.

A száraz információk után pedig jöjjenek az élmények, amelyek engem abszolút megfogtak és elvarázsoltak. A játék kezdetén is gyönyörű a grafika, és már fekete-fehérben is elvarázsolt a megjelenítés. Zuhanyzók és sötét folyosók között bandukolva irtjuk az ellent, ám a színeződés után vár ránk az igazi Kánaán. A halászfalú szélén tengervíz ostromolja a partokat, a város piszkos barnás színezete elhagyatott romokat rejt, és miközben leöljük az életünkre törő osztagokat, már nagyjából sejtjük, hogy itt jóval nagyobb gáz van a látottaknál. Hullazsákok és feldarabolt testeket rejtő kisebb zacskók vannak eldobálva mindenhol, tartalmukra pedig fény derül, amikor megszólalnak a szirénák, és ezzel együtt mutálódott emberek törnek a felszínre, hogy nem csak velünk, de a hadsereggel is összeakasszák a bajszukat (a rádiókból kétségbeesett kiáltozások és parancsok áradnak, miközben időnként egy-egy szobában propagandafilmeket sugároznak a magukra hagyott kivetítők.

Lassan előkerül a Condemned 2-ben látott szmötyihez hasonlatos, önmagában is élő és mozgó fekete massza, amely mindent és mindenkit beterít, élő lélekkel (emberivel meg pláne) pedig ritkán találkozunk – igazi túlélő horror lehetne a stuff, amennyiben kicsit jobban odafigyelnek erre a vonalra, bár a













hangulat így is erősen és tagadhatatlanul húz az említett irányzat felé. Később mindenféle egyéb szörnyet ismerünk meg. A '30-as és '40-es évek gótikus horrorfilmjeinek örök helyszínéül szolgáló ködös temetőben zombik módjára törnek elő a mutánsok a földből, Big Daddy-féle elit kommandósok eliminálnak pillanatok alatt, amennyiben nem figyelünk. Úgy egyébként minden és mindenki előkerül a legrosszabb rémálmainkból (csápos szörny, el-eltűnő ragadozó-másolat), hogy utána a sötét helyszínek és klausztrofóbiát okozó szűk járatok folyamatos szorongást okozzanak (érdemes tehát sötétben és egyedül, nem minimális hangerő mellett játszani).

Akkor most egy kis értékelés. A grafika első osztályú, Hayden aprólékosan ki van dolgozva, ahogy a környezet és az ellenfelek is. Esőben, napsütésben, sötétben és ködben – a program egyformán jól néz ki. Különösen tetszett például, ahogy az egyik főellenségnél a víz tetején nem csak a lény kékesen foszforeszkáló vére látható egy-egy sebzés után, de rosszabb esetben (avagy amennyiben mi is bekapunk pár találatot) a saját vöröslő vérünk is fel-feltűnik a felszínen, ahogy a vízzel keveredve el is mosódik az átlátszó folyadékban… ez az effekt nagyon jól néz ki, és ha jól emlékszem, ilyesmit még nem láttam máshol. Probléma nem sok van, talán csak annyi, hogy a helyszínek lehetnének változatosabbak, mivel nagyjából négy-öt alapszituációt váltogat a program, amelyeket aztán felhasznál városban tengerparton, templomnál stb. Nem zavaró, elvégre mással vagyunk elfoglalva, nekem egyedül az alagutaknál jutott eszembe, hogy „na most már jó lenne egy kis változatosság, mert kezdem unni a banánt". A másik bajom azzal volt, amit már a Gears of War esetében is tapasztalhattunk – sajnos hiába a szép tereptárgyak, ha nem rombolhatóak. Az például kicsit vicces a jelenlegi generáció esetében, ha csak néhány ablak lőhető ki, illetve ha a lámpák egytől egyig golyóállóak. Ezen lehetett volna még dolgozni. A játszhatóság szintén rendben van, hiszen minden kézre áll, minden adja magát, így semmibe nem fogunk belezavarodni, és a gombokat sem keverjük össze. A nehézség jól van belőve, elakadni nehéz, illetve többszöri nekifutásra a nehezebb feladatok is legyűrhetők, csak el kell gondolkodni a legjobb taktikán, ami kihúzhat minket a csávából – hasonló a főellenfelek legyőzése is: ha rájövünk a trükkre, minden simán megy a továbbiakban. Furák ugyan a néha levegőben lebegő ellenfelek (bár ezek nagyon ritkán, és többnyire csak elhalálozás után jelennek meg – falba ragadó karakterrel egyáltalán nem találkoztam), illetve a közelharcban nem mindig egyszerű becéloznia mellettünk állókat, alapvetően nincsenek komoly bajok. A szavatosság nagyjából azt hozza, amit egy ilyen akciójátéknál elvárunk, avagy a tiszta játékidő cirka tíz (plusz-mínusz egy-kettő) óra, ami bőven elég ehhez a stílushoz (jó, ***pár misszió még elfért volna, de csak és kizárólag változatosabb pályákkal***), plusz ott van az ötletes multiplayer (lanban vagy online, maximum tíz játékossal), amely ugyan csak két játékmódot tartalmaz, azok nagyon is rendben vannak. Az egyik módban egy fertőzött (egy Hayden) van, a többiek pedig rá vadásznak – amennyiben valaki megöli (célszerű a mögékerülős, egy gombos kivégzést alkalmazni), az lesz a fertőzött, és így tovább. A másik módban két csapat van, mindegyik rendelkezik egy-egy fertőzöttel, és ennél a változatnál is gyilkossággal terjed át a fertőzés. Természetesen a fertőzöttek minden, a játékban is ismert tulajdonsággal rendelkeznek. A zenék jók, a hangok szintén (Hayden hangjáért az a Michael Rosenbaum felel, aki videojátékokban – pl. Gladius – és filmekben – *Rémségek könyve*, Lex Luthor a *Smallville*-ből – is bizonyított már korábban). A muzsika sokszor sejtelmes és hátborzongató, ezzel is őrölve az idegeket, amihez csak hab a tortán a más említett sziréna, ami a Silent Hillt idézte számomra. Ezekkel együtt a hangulat is remekel, hiszen a leírtak mellett még ott van egy rakás élmény, amit a végigjátszás okozott. A darabolás (rekednek a testrészek, a kivégzéseknél nyakat törünk, torkot vágunk, vagy éppen belezünk), a fedezékből lövöldözés, a lassan és óvatosan előre haladás – mind hozzájárulnak az előbb említettekhez. Számomra az volt a csúcs, amikor az utolsó misszióknál a brutál cyber ruhában egy gépágyúval meneteltem, és irtottam a katonákat a kihalt helyszíneken, majd a végjáték előtt felhasználva az álcázó épességemet láthatatlanná váltam, utána valaki mögé kerülve kivégeztem az illetőt, azután pedig ismét álcáztam magam stb. Állat.

Szóval a Dark Sector nagyon megfogott. A sztori nem nagy szám, a játékmenet nagy része össze van lopkodva mindenhonnan (GoW, Heavenly Sword, Resident Evil 4., Silent Hill), ám a teljes egész mégis annyira képes egyéni képet nyújtani, hogy az több mint meggyőző. Jómagam akár kilenc pontot is adnék rá, ám tudom, hogy ez kicsit elfogult lenne, így marad az így is kiemelkedő nyolcas a PS3 esetében, amit a 360-as verziónál **csak és kizárólag** azért húztam le, mert arra a platformra hasonló témában ott a GoW, amely sokaknak többet nyújthat, már ami az összesített élményeket illeti. Ám a Dark Sectort így sem kell lesajnálni.

És akkor egy kis mellékzönge zárásként: jellemző lett a sírás és rívás, miszerint a játékipar el*urvult, és már semmi sem a régi. Nos igen, már nem a nyolcvanas és kilencvenes években vagyunk, a játékok pedig hatalmasat fejlődtek. Ám nem értem, ezzel mi a probléma. A videojátékok ma már alapvetően nem a gyerekeknek szólnak, mint az leginkább volt az első konzolok esetében. A videojáték szórakoztatási üzletág lett, amelybe igazi nagyágyúk is beszálltak, hogy a kegyeinkért (igen, értünk, játékosokért) versengjenek. Vér, erőszak, életszerűség, szex, minden, ami elképzelhető, ráadásul mindez pazar grafikával. Az újgenerációs gépekre özönlenek a 8-9-10 pontos stuffok, és mégis állandó az elégedetlenkedés. Itt a Dark Sector. Igazi retro érzés: megyünk előre, ölünk és rejtőzünk, majdnem olyan, mintha egy régi 2D-s akciójátékkal nyomnánk, csak éppen leesik az állunk a tálalástól. Mit várunk még el, mi az, ami továbbra sem elég? Én old school játékos vagyok, és nekem ez a stuff a maximumot nyújtotta. Nem kell órákat beszélgetni, hogy végre történjen valami, nem kell fél órát utazni, hogy rátaláljunk egy ellenségre – ami van: akció és hangulat. Csak tíz óra? Anno egy játék egy-másfél óra alatt a legrosszabb esetben is végignyomható volt, amennyiben tudtuk már, mi fog következni. Szóval szerintem nem olyan rossz a helyzet, mint ahogyan azt sokan szeretnék beállítani. Vannak üzletérdekű cégek és játékok, amelyek nem érdemelnek nagy odafigyelést, de a másik oldalon olyan revolúció figyelhető meg (3D még soha nem volt olyan élvezetes, mint mostanság), amelyre a videojátékosok évtizedek óta vártak. A szemünk előtt zajlik le mindez, csak oda kéne figyelni.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon ügyesen összerakott game, szerintem pont az a tipikus gondos iparos munka, amikor minden okés, de semmi sem kiemelkedő. A történet mondhatni gyenge lábakon áll – mint mondjuk egy Van Damme akciófilmben a kilencvenes évekből –, maga a bunyó viszont kifejezetten intenzív, úgyhogy ha arra van ingerenciád, hogy játszd egy kicsit a szuperkatonát, akkor ez a te programod. Én egy korrekt hét és felet adnék rá, géptípustól függetlenül.

DARK SECTOR

DIGITAL EXTREMES / D3 PUBLISHER
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló (x360: jó)

PS3	1 játékos (2 -10 multi), dd 5.1, 720p/1080i
X360	1 játékos (2 -10 multi), system link, dd 5.1, 720p/1080i

✔ hangulatos és látványos akció/horror
X 360-on gow light, még fért volna bele

PS3	X360
8 pont	**7.5 pont**


576 KONZOL
POLICE
645


MARIOKART®
Wii

LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY VÉGIGJÁTSZÁS (PS2, PSP, WII) 2. RÉSZ

EGYIPTOM (EGYPT) 3.1. KHAMOON TEMPLOMA (KHAMOON'S TEMPLE)

Leletek (Artifacts):	3
Ereklyék (Relics):	1
Ledörzsölős jutalom (Rubbing Reward):	**5**

Lara kőkemény motoros stílusban érkezik egy ókori egyiptomi templom bejáratához. Ezt a helyet látta korábbi hallucinációi során? A romos építmény Khamoon Temploma.

Egy homokos járatban vagy, melynek végében egy nagy terem bejárati nyílása látható. **WII: a bal oldali oszlopon találod az első Ledörzsölős jutalmat (1/5), a Lefejezett Ré (Beheading Ra) képet, míg jobb kéz felől egy üreg bejárata sötétedik. Mássz be, és fedezd fel a zseblámpa segítségével. A barlang láthatóan egy fáraósír: odabent magas rács vesz körül jó néhány ereklyét. Itt csak nézelődni lehet, semmit sem tudsz felszedni. Miután átkutattad az üreget, térj vissza a homokos járatba.**

Egy magas bejárati csarnokban vagy. Húzd ki a bal oldali járat végén látható kőtömböt, mögötte kis életerőcsomagot és sörétes lőszert találsz. A mágneshorgony segítségével döntsd le a túlsó jobb és bal sarokban levő oszlopokat. Mássz fel a bal oldali leomlott darabjára, majd a párkányra ugorva és felhúzva magad újabb kis életerőcsomagot rakhatsz a hátizsákba. Ugorj a bal oldali fali párkányra, kapaszkodj balra, ugorj a sarki párkányra, kétszer fel, majd a balra levő rúdra. Innen ugorj az oszlopra, csússz le, ugorj és kapd el a másik oszlop oldalán levő párkányt. Kapaszkodj körbe, ugorj a két rúdra, majd a bal oldali oszlop alapjához. Ugorj fel kétszer, majd ugorj a jobb oldali nagy lyukba. Egy kis járatban vagy. Fuss a szkarabeusz díszes súlyszerkezethez, ugorj fel rá, majd mielőtt az lesüllyedne, gyorsan ugorj fel még egyszer és kapd el a túlsó járat peremét. A folyosó egy újabb gödörhöz vezet, ahol először le kell csúsznod, majd a rúdon keresztül és a szkarabeusz szerkezeten át juss a túloldalra. **WII: Szemben egy kis kamrácskába tudsz bebújni, ahol a zseblámpával egy kis életerőcsomagot találsz.** A folyosó egy nyíláshoz vezet, amelyen át egy nagyobb terembe jutsz. Öld meg a támadó fekete párducot. **WII: A bal oldali falon találod a következő Ledörzsölős jutalmat (2/5), az Oroszlán Barlangja (Lion's Den) képet.** A csontváz mellől vedd fel a sörétes puska lőszert, majd ugorj fel a nagy udvarra kivezető nyílás párkányára. Még ne csússz le, hanem ugorj a bal oldali párkányra, kapaszkodj körbe, majd az oldalsó falra. Mássz fel, guggolj le és menj körbe, majd ugorj a másik párkányra, és kapaszkodj körbe tovább. Húzd fel magad a kőpárkányra, ahol egy nagy életerőcsomagot vehetsz fel. Most irány a kijárat, csússz le.

Lara a templom óriási és elképesztően szép központi udvarára érkezett, amelynek közepén egy jókora obeliszk emelkedik. Ám hősnőnkre ugyanakkor új ellenfelek is fenik a fogukat: a macskamúmiák! Két szörnyeteg veti rá magát Larára.

Miután sikeresen megszabadultál tőlük, térj vissza azon homoklejtő aljához, ahol lecsúsztál, és vedd fel az 50 kaliberes pisztolylőszert. A sérült szfinxszobor jobb oldalán álló oszlop mögött kis életerőcsomag hever, majd a zárt kapuktól jobbra, a sarokban sörétes puska lőszert gyűjthetsz be. Most már ideje elindulni felfelé, körbe az oszlopokon és a platformokon.

Menj a túloldalon álló szfinxhez, és ugorj a tőle balra eső kerek oszloptöredékre. Innen ugorj a bal oldali töredezett oszlopra, kapaszkodj balra, majd ugorj fel. Oldalazz balra, majd ugorj hátra a szomszédos oszlopra. Ugorj felfelé háromszor, utána mássz az oszlop lapos tetejére. Ugorj innen a nagyobb oszlopra, majd lőj a falon levő, kör alakú kapcsolóra. Az előugró rúd használatával juss át a túlsó platformra. Vedd fel az 50 kaliberes pisztolylőszert. Ezután irány a távoli oszlop teteje, majd az alacsonyabb, végül a kőfalba vésett létra. Mássz fel, és ugorj a szfinx fejére. Bújj be a mögötte levő alkóvba. **WII: a szemben levő falon a régészecset segítségével szimbólumokat fedezhetsz fel, melyek a soron következő rejtvényhez lesznek szükségesek.** Az alkóv jobb oldali sarkában, felül egy kis üreg bújik meg – ebben veheted fel az első Leletet (1/3). A lyukból lemászva és a szfinx fejére visszatérve indulj jobbra, a mágneshorgony segítségével lendülj át a következő oszlop tetejére. Innen ugorj a sarki platformra, majd annak a végéről a falon, a két kampót használva Prince-esen átszaladva a következőre. Ezen platformról ugorj a ferde sziklára, és csússz le. A lejtő alatt, oldalt bemászva egy nagy életerőcsomagot találsz, majd húzd meg a szfinx feje hátsó részén látható kart. **WII: a korábban talált jeleket forgasd ki a Cryptex-rejtvényen.** Odalent, a szfinx mancsai között feltárul az ajtó. Csússz le a lejtőn, és menj be.

A folyosó újabb bámulatos terembe vezet. Hat hatalmas szobrot, és jobbra egy szkarabeuszos ajtót látsz. Előre indulva lődd le a két támadó párducot, majd húzd meg a nyitott ketrec melletti kart. A szobrok mozogni kezdenek! A terem túlsó felében levő rácsok is kinyílnak, további két fenevadat engedve szabadjára. Miután elintézted őket, a jobb oldali ketrecben kis életerőcsomagot vehetsz fel. Menj vissza a karhoz és ismét húzd meg. Most nagyon fürgének kell lenned! Rohanj a terem túloldalára, mássz a törmelékre, ugorj az első szobor által tartott kőlapra. Innen ugorj a vele szemben levőre, majd a következőre a bal oldalon, utána a harmadikra, innen pedig a mágneshorgony segítségével lendülj a sarokban látható fali párkányra. Ess le az alsóra, kapaszkodj jobbra, majd ugorj a ketrec ajtajára. Mivel ez rögtön süllyedni kezd, a lehető leggyorsabban ugorj róla tovább fel az ajtó feletti párkányra. Haladj tovább a jobb oldali párkányra, ahonnan mássz fel az ajtónyílásba.

Fuss végig a folyosón, és a végén lecsúszva lődd le a patkányokat. Ragadd meg a lejtő melletti kőládát, és húzd ki. Vedd fel a mögötte levő kis életerőcsomagot. Most told a tömböt a gödör másik végéig. Vedd fel a másik kis életerőcsomagot, majd a kőláda tetejéről ugorj ki innen. A folyosó újabb lejtős részhez vezet. Ezen gödör alján sörétes puska lőszert vehetsz fel, majd mássz vissza fel a fali párkányok segítségével. Most ugorj rá a falból kiugró rúdra, onnan a következőre, majd a szkarabeusz súly segítségével mássz ki.

Ez a járat fényes udvarba vezet, melynek túlsó felében egy szentélyre emlékeztető épületet pillantasz meg, jobbra pedig egy zárt kaput. Küzdj meg a krokodilokkal, majd a sötét és hosszú járat végéből vedd fel a kis életerőcsomagot. Haladj tovább az udvar bal oldalán. A nagy oszlopok mögötti sötét sarokban egy nyílás van a falon. Onnan egy üregbe jutsz, amelyben kis életerőcsomagot és sörétes puska lőszert találsz. Ideje a medencébe ugrani. Húzd meg a víz alatti kart, és úss át a kinyíló rácson.

Mielőtt kimásznál, vedd fel a jobb sarokban levő oszlop mögött megbúvó nagy életerőcsomagot, majd úss a felszínre. A platformról ugorj a szkarabeusz súlyra, majd a felette levő párkányra, azután a jobb oldali platformra. Ahogy felmászol, a platform a másik kettővel egyetemben elkezd visszacsúszni a falba. Gyorsan mássz fel, ugorj át a másik visszacsúszó platformra, majd a fali párkányra. A bal sarokban levő párkány következik. A platformok eközben visszaálltak eredeti helyzetükbe. Ugorj a keskeny platformra, a szkarabeusz súllyal eggyel feljebb, majd a jobb oldali párkányra.

Egy kisebb kamrába érkeztél. **WII: a szemben levő falon találod Az Íjász (The Archer) Ledörzsölős jutalmat (3/5).** A folyosó jobb szélén leugorva kis életerőcsomagot vehetsz fel. Mássz vissza fel, és ugorj a bal oldali póznára. Innen irány a szkarabeusz súly, a felső két párkány, a pózna teteje, majd a bal oldali alkóv, ahol 50 kaliberes pisztoly lőszert találsz egy kar társaságában. Utóbbit meghúzva egy kőláda zuhan le a magasból az előző vizes teremben. Most ugorj a túloldalon levő másik póznára, majd a rácsos ablak előtti párkányra. Vedd fel a nagy életerőcsomagot és az 50 kaliberes pisztoly lőszert. Térj vissza a vizes terembe. A platformok most már nem mozognak. A kőládát told át egészen a fali párkányok közelébe. A kőláda tetejéről ugorj a párkányra, egyet fel, majd hátra az U-alakú platformra. Ez is rögtön elkezd visszacsúszni a falba, ahogy ráugrasz, tehát nagyon gyorsan ugorj róla a fenti szkarabeusz súlyra, onnan pedig a felette levő párkányra. Ugorj a másik szkarabeusz súlyra, a felső párkányra, a rúdra, majd a platformra. Itt a horgonnyal rántsd le a szemben levő hidat, majd miután az teljesen vízszintes helyzetbe került, ugorj rá, mielőtt felcsapódna. Egy alkóvba kerültél, melyben a kart meghúzva kinyílnak a mennyezeten levő csapóajtók. Ugorj a jobb oldalira, majd a rúdra, végül a szemben levő szárnyra, és mássz fel. Odafent húzd meg a kart. A szertartási épületben a macskaszobor körül lenyílik a csapóajtó.

Menj ki a peremre, és a horgony használatával indulj balra, a kis fali párkányon landolva. Innen a horgonnyal ugorj a mennyezeten levő kampóra, tovább a következőre, majd a szertartási épület tetejére. Vedd fel a második Leletet (2/3). Ugorj a földre, küzdj meg újabb két krokodillal, azután ugorj le a nemrég feltárult üregbe, a macskaszobor alatt. Csússz le a lejtőn, majd a folyosón végigmenve egy közepes méretű terembe érkezel.

Középen egy színes festményekkel ékített obeliszket, odalent pedig egy éhes párducot vehetsz szemügyre. Vedd fel jobbról és balról az 50 kaliberes pisztoly lőszert, majd ugorj eggyel lejjebb, és innen biztonságban kilőheted a lent dühöngő fenevadat. Most irány a terem alja, ahol földet érésedet követően újabb két párduc támad rád. Miután elintézted őket, keresd fel az obeliszktől balra levő, nyitott ketrecet, és gyűjtsd be a nagy életerőcsomagot. A jobb oldali falban egy másik, most még zárt ajtajú ketrecben még két nagymacska van bezárva; a kart meghúzva küzdd le ezt a két állatot is. Az imént kinyitott ajtó felett két fali párkányt látsz. Ugorj fel a másodikra, onnan a jobbra levő ketrec ajtajára, majd hátra az obeliszk oldalára, mielőtt az ajtó lezuhanna. Most ugorj a felső párkányra, kapaszkodj körbe a sarkon, majd irány a kiálló gerenda. Miután az körbefordult, ugorj róla a bal oldali falon levő párkányra, majd tovább fel, míg ki nem tudsz mászni az obeliszket körülvevő platformra. **WII: az obeliszk oldalán találod a következő Ledörzsölős jutalmat (4/5), az Isteneknek szánt felajánlások (Offerings for the Gods) képet.** Menj a platform bal oldalára, lőj a túloldali falban látható kör alakú kapcsolóra, majd a mennyezeten előtűnő kampó és a horgonyod segítségével lendülj át a kis alkóvba. Vedd fel az 50 kaliberes pisztoly lőszert és a nagy életerőcsomagot. Menj vissza a platformra, majd folytasd az utadat a kijáraton.

A folyosón végighaladva intézd el a támadó párducot. Egy törmelékkel teli terembe érkezel, melyben jobbra, a magasban egy egyelőre elérhetetlen járatot, odafent pedig egy csapóajtót látsz. Menj át az egyetlen nyitott ajtónyíláson, és a létrán felmászva egy kamrába jutsz, melyet félig homok tölt ki. Győzd le a macskamúmiát, majd a sarokban levő kőtömbökről vedd fel az 50 kaliberes pisztoly lőszert és a nagy életerőcsomagot. A mágneshorgonyt dobd a rudakból álló kerítés tetején látható kampóba, majd elszökkenve állj meg középen. Mássz kicsit feljebb a horgonyon, majd ugorj a Lara háta mögött levő pózna tetejére. Innen irány a balra levő első vékony oszlop oldalán levő rés. Ess le az alsóra, kapaszkodj körbe jobbra, ugorj a középsőre, itt is kapaszkodj jobbra, majd ugorj a harmadik oszlopra. Oldalazz jobbra, ugorj eggyel feljebb, majd kapaszkodj tovább jobbra, hogy Lara háttal a falnak kerüljön. Most ugorj el, a horgonnyal kapd el a magasban levő kampót, és némi falon futkározás után teremj a nagy ajtó feletti platformon. Megtaláltad az utolsó Leletet (3/3). Ess le, szaladj körbe a négyzet alakú nyílás mellett, és menj át a díszes ajtón. A létrán felmászva a korábbi hatalmas és mozgó szobrokra néző erkélyre érkezel. Húzd meg a kart. Hat kőplatform kezd el előre és hátra mozogni a nagy szobrok felett. Ugorj a jobb oldalon levő első platformra, utána a bal oldalira, majd a vele szomszédos középsőre, a túlsó jobb oldalira, végül az erkélyre. Itt balra indulva vedd fel a nagy életerőcsomagot, majd tovább, a folyosó végében, egy kerítés előtt húzd meg a kart. **WII: kapard le az ábrát a falról, majd a kapott jeleket pörgesd ki a Cryptex rejtényen (tollak, szem, szkarabeusz).** Fordulj vissza, és ugrálj át a most már nem mozgó platformokon a nagy szobrok felett. **WII: a bal oldal középső platformján találod az utolsó Ledörzsölős jutalmat (5/5), a Hórusz Szemét (The Eye of Horus).** A létrán keresztül juss vissza a korábbi terembe, majd a sarki kőtömbökről ugorj ismét a pózna tetejére. Ezúttal viszont jobbra kell fordulnod, ugorj a szomszédos pózna tetejére, majd a fali párkányra. Kapaszkodj gyorsan balra az omladozó párkányon, majd ugorj a szkarabeusz zárral díszített ajtó jobb oldalán levő rúdra. Eképpen azt meghúzva kinyílik a csapóajtó, és a lenti kamrába nagy mennyiségű homok folyik le. Juss le, és a homok által képzett lejtő segítségével juss be az eddig elérhetetlen járatba.

Hatalmas, magas teremben vagy. Szemben díszesen faragott, zárt kapu, a teremben négy kőobeliszk **(WII: előttük homokkal borított tömbök, amelyekre írnod kell)**, a fal mentén körben pedig nyolc kőtömb. Mindezek egy újabb nagy rejtvény alkotórészei. A bejárattól számítva haladj az óramutató járásával ellentétes irányban. Az 1. kőtömböt kihúzva egy kis alkóvba jutsz, melyben sörétes puska lőszert tudsz felvenni. A 2. kőtömböt kihúzva az egyik obeliszk felemelkedik a teremben. A járatba bemászva egy festménnyel díszített kamrába jutsz, amelynek falán a gémet ábrázoló kép alatt egy zöld vázát tartó egyiptomi figuráját látod. **WII: a falról satírozd le a kígyó figuráját, majd rajzold a megfelelő oszlop előtti kőtömb homokjába. Többször kell próbálkoznod, mire sikerül a megfelelő ábra.** Térj vissza a terembe, és a felemelkedett oszlop alján levő forgatós részt állítsd be úgy, hogy a zöld vázát tartó egyiptomi férfi figurája a kőajtó felé nézzen. Amikor kattanást hallasz, az oszlop jó pozícióban áll. Most húzd ki a 3. tömböt, ez üres kamrába vezet. A 4. kőtömböt eltávolítva egy éhes fekete párduc rohan elő, melyet elintézve egy újabb fali festményt rejtegető terembe jutsz. A kígyó kis ikonja alatt két korsót tartó egyiptomi alakot látsz. **WII: kapard le a falról az oroszlánfigurát, majd rajzold a megfelelő oszlop előtti kőtömb homokjába.** Vedd fel a sörétes puska lőszert, majd a terembe visszatérve a frissen felemelkedett oszlop alján forgasd a két korsót tartó egyiptomi ábráját a kőajtó irányába. Az 5. kőtömb mögötti kamrában a festményen a végtelen hurok ábrája alatt egy kis szobrot tartó egyiptomi férfi képét látod. **WII: miután a régészkalapáccsal kibontottad a falat, a helyiség faláról kapard le a szkarabeusz ábráját. Rajzold a megfelelő oszlop előtti kőtömb homokjába.** A teremben forgasd a soron következő oszlop alsó részét úgy, hogy a kis szobrot tartó férfi ábrája a kőajtó felé nézzen. Irány a 6. kőtömb. Ez egy kis kamrába vezet, ahol 50 kaliberes pisztoly lőszert találsz. A 7. kőtömb mögött egy vérszomjas fekete párduc vár rád. Továbbmenve egy újabb fali festményt rejtegető terembe jutsz, mely egy kék vázát tartó egyiptomi alakot ábrázol. **WII: a falról satírozd le a madárfigurát, majd rajzold az utolsó oszlop előtti kőtömb homokjába. A nagy kőkapu kitárul!** A teremben forgasd az utolsó oszlop alsó részét úgy, hogy a kék vázát tartó férfi ábrája a kőajtó felé nézzen. A nagy kőkapu kitárul! Még ne menj át rajta, hanem húzd ki a 8. kőtömböt, és gyűjtsd be mögüle az 50 kaliberes pisztoly lőszert. Most mássz a 4. kőtömb tetejére, onnan ugorj a jobbra levő kiugró részen látható repedéshez. Kapaszkodj körbe jobbra a sarkon túl, majd ugorj a kőpárkányra, utána tovább jobbra az újabb repedéshez. Ugorj egyet fel, majd hátra az első obeliszk csúcsára. Ugorj végig a négy oszlop csúcsán, majd a kiugró részben levő repedéshez, kapaszkodj jobbra, és ess le egy titkos kamrába. **WII: bontsd ki a falat a régészkalapáccsal.** Megtaláltad a pálya egyetlen Ereklyéjét (1/1), egy Mumifikált Macskát (Mummified Cat)! Vedd magadhoz a nagy életerőcsomagot is, majd távozz a kinyílt kőajtón Khamoon Obeliszkje felé.

3.2. KHAMOON OBELISZKJE (OBELISK OF KHAMOON)

Leletek (Artifacts):	4
Ereklyék (Relics):	0
Ledörzsölős jutalom:	**1**

A folyosón át egy magas terembe érsz, melynek közepén hatalmas obeliszk emelkedik, az alsó részét pedig egy vizes medence tölti ki. Az obeliszk oldalán négy kis alkóvban egy-egy értékes kulcstárgy rejtőzik, melyekhez az egyelőre csukott felvonóhidak vezetnek. Először is húzd meg a tőled jobbra található fali kart. **WII: vedd fel a fogaskereket, a szokásos módon tedd működőképessé a zárat, és húzd meg a kart.** Az obeliszket körülvevő négy felvonóhíd egyike lecsapódik. Vedd fel Hórusz Szemét (Eye of Horus)! Ezek a tárgyak a Khamoon Temploma központi udvarán álló obeliszkhez fognak kelleni. Ugorj a vízbe, és ússz a jobb oldalon levő ajtónyíláshoz. Még ne menj be, hanem mássz ki a jobb oldali oszlopsornál, és vedd fel az 50 kaliberes pisztoly lőszert. Most irány a szemben levő oszlopsor, ahol kis életerőcsomagot találsz. Azután távozz az ajtónyíláson.

A folyosó hamarosan két összecsapódó kőtömbhöz vezet. Menj át köztük egy alkalmas pillanatban. Továbbhaladva ezek dupláján kell átmenned. Hamarosan egy elképesztően magas terembe jutsz, melynek aljában egy trón maradványai láthatóak. **WII: a bal oldali kőtáblán van a pálya egyetlen Ledörzsölős jutalma (1/1): Az aratás (The Harvest) kép.** A kőlépcsők mögött sörétes puska lőszer hever a földön. A lépcsőkről ugorj a falon levő karra, mire Lara mögött egy nagy oszlop ereszkedik le. Mivel az oszlop működése időzített, gyorsan ugorj a tetejére, mielőtt felemelkedne. Odafent ugorj a balra levő rúdra, majd a fali párkányra. Ugorj fel kétszer, majd hátra az U-alakú platformra, amely elkezd visszahúzódni a falba, amint Lara felmászik rá. Ezért gyorsan ugorj a falban levő lyukba, majd a platform túlsó részére, végül a sarkon található fali párkányhoz. Ugorj a kis platformra veled szemben, innen a túloldali platformra, ahol hátul, a törmelék mögött egy kart találsz. Ezt meghúzva a magasban egy rúd ugrik ki a falból, mely az egyetlen utat jelenti a pálya első Leletének megszerzéséhez. A karon sajnos időzítő van, tehát rendkívül gyorsnak kell lenned, hogy feljuss időben a rúdon keresztül a Lelethez (nekem három végigjátszás után sem sikerült.) Most ugorj a terem közepén levő kis platformra, onnan a vékony

oszlopon levő párkányhoz. Kapaszkodj körbe, ugorj fel, tovább a középső oszlopra anélkül, hogy felmásznál a tetejére, a fenti tüskecsapda elkerülése végett. Ehelyett kapaszkodj körbe, majd ugorj a jobb oldali oszlopra. Kapaszkodj körbe, ugorj a fenti párkányra, majd a falon látható párkányra, végül a rúdra. Tovább a hosszú platformra, annak végéről a fali párkányra, egyet fel, majd a kiugró platformra. Mivel ez is elkezd visszacsúszni a falba, gyorsan ugorj a terem közepén levő tartógerenda szélére, majd oldalazz jobbra. Mássz fel a szűk párkányra, és ess le a túloldalon, elkapva a szélét. Oldalazz balra, ugorj egyet fel, oldalazz körbe a sarkon, ugorj a szemben levő párkányhoz, majd ess eggyel lejjebb. Kapaszkodj körbe a sarkon, és mássz fel a szűk platformra. Innen irány a jobb oldali falon levő párkány, majd az eggyel feljebb levő. Gyorsan kapaszkodj balra, majd a mágneshorgonnyal fuss át a színes festménnyel díszített falon. Ugorj a sarki platformra, oldalazz balra, ugorj fel, majd az újabb oszlop tetejére. Kapaszkodj körbe, ugorj a középső oszlopra, majd mássz a tetejére. Innen ugorj a kis kőplatformra. Ha elég gyors voltál, akkor még mindig kiáll a falból a jobb oldali rúd, melyen átlendülve a túloldalra felveheted az első Leletet (1/4). Térj vissza a középső platformra, majd a másik rúdon át a túloldalra. A bal oszlop mögött nagy életerőcsomagot találsz. Menj ki a lejtős járatba.

Az út egy szellős kamrába vezet, ahol egy macskamúmia vár Larára. Miután legyőzted, irány a nagy gödörrel kezdődő folyosó. Még ne ugorj rá a rudakra, hanem ess le a gödörbe, ahol kis életerőcsomagot és sörétes puska lőszert találsz. A két rúdon keresztül ugorj a szkarabeusz súlyra, onnan a párkányra, majd balra a lépcsőkre. Menj keresztül a kettős csapdán, majd a központi obeliszkre néző erkélyek egyikére jutsz.

Ugorj a jobb oldali fali párkányra, kapaszkodj balra a sarokig, ess le, ugorj a rúdra, végül az erkélyre. Húzd meg a kart. **WII: vedd fel a fogaskereket, a szokásos módon tedd működőképessé a zárat, és húzd meg a kart.** Odalent lecsapódik a második felvonóhíd, és eltűnnek a rácsok a szemben levő bejárat elől. Juss vissza ahhoz az ajtónyíláshoz, ahol bejöttél, majd ugorj tovább a tőle jobbra eső fali párkányra. Gyorsan kapaszkodj végig az omladozó párkányon, majd menj be az ajtón. Fuss el a forgó pengék mellett, majd a rúdon keresztül ugorj a másik oldalra.

Egy magas terem tetejéhez jutottál. Csússz le a lejtőn a terem aljába. Küzdj meg a macskamúmiával, majd a sarokban levő U-alakú alkóvból gyűjts be egy kis életerőcsomagot. A lejtő aljában sörétes puska lőszert vehetsz fel. Most ugorj fel a kapcsolóhoz, húzd meg és vedd fel a kis életerőcsomagot. A lejtő nagy kőtömbökből álló lépcsővé alakul. A két nyílást záró rácsok is eltűntek. Húzd ki a kis alkóvban található tömböt az alkóv bejárata elé, vedd fel a mögötte heverő kis életerőcsomagot, majd a tömbről ugorj a fali párkányra. Kapaszkodj balra, ugorj fel és a mágneshorgonnyal fuss végig a falon, majd ugorj a szkarabeusz súlyra. Gyorsan ugorj a felső párkányra, majd a balra levő T-alakú platformra. Balról, a középső két nagy kőlépcsőről vedd fel az 50 kaliberes pisztoly lőszert és a kis életerőcsomagot. Most juss vissza a platformra, mássz a második kőlépcsőre, és a forgó pengét elkerülve a horgonnyal fuss végig a falon, majd ugorj a szkarabeusz súlyra, azután gyorsan a felső párkányra. Itt megint figyeld meg a forgó penge mozgását, majd egy alkalmas pillanatban fuss a falon jobbra és balra, majd ugorj a túlsó sarokban levő kis párkányra. Ugorj eggyel feljebb, majd a két forgó pengét elkerülve fuss át a falon, és kapd el a sarokban levő kőlépcső szélét. Mássz fel, majd menj le két lépcsőnyit, utána dobd ki a horgonyt a magasban levő kampóra. Némi falon futkorászás után ugorj el a túlsó sarokban, kapd el a jobbra levő kampót, majd enyhén jobbra irányozva ess le a lenti platformra. Vedd fel a második Leletet (2/4). Most az előbb bejárt útvonalon át juss vissza arra a pontra, ahonnan a Lelet platformjára ugrottál le, csak ezúttal a falon futás után kapd el a jobb sarokban levő platformot. Ugorj fel az erkélyre.

Menj végig a folyosón, amely egy erkélyre vezet. A kart meghúzva újabb híd csapódik le odalent. **WII: vedd fel a fogaskereket, a szokásos módon tedd működőképessé a zárat, és húzd meg a kart.** Térj vissza a nagy kőlépcsőhöz, a horgonnyal kapd el a felső kampót, és ugorj a túloldalon levő párkányhoz. Kapaszkodj körbe a sarkon és ess le. Egyelőre ne menj ki, hanem juss le a terem aljához, és menj át a nagy ajtón. Rögtön egy trükkös csapdához jutsz. Ugrálj keresztül az összecsapódó falak között levő póznák tetején. Az egyik lecsapódott felvonóhídhoz jutsz. Vedd fel a kis életerőcsomagot, majd Anubisz Pecsétjét (Seal of Anubis). Ugrálj keresztül a bal oldali rudakon az oszlopos erkélyre. Itt van az utolsó aktiválandó felvonóhíd. Vedd fel a kis életerőcsomagot. Folytasd tovább az utat a jobb oldali rudakon, majd balról, a függőhíd végéből vedd fel az Ízisz Ankhot (Ankh of Isis). Távozz a Lara háta mögött nyíló ajtón.

Juss át a forgó pengék között, majd a pózna tetején ugorj át a nagy gödör felett. Menj át az összecsapódó falak között, majd az újabb gödörnél a póznán keresztül ugorj át az összecsapódó falak elkerülésével a túloldalra. Anubisz termében vagy.

Fordulj balra, fel a lépcsőn, ugorj rá a fali párkányra, egyet fel, majd ugorj a bronz súlykapcsolóra. Két forgó penge indul el a jobb oldali vízszintes párkányon. Amikor a pengék odébb forogtak, ugorj a jobb oldali kis kőpárkányra. Innen ugorj a hosszúra, kapaszkodj jobbra, majd ess le a járatba. Öld meg a macskamúmiát. Ugorj fel a fényes falfelületen levő párkányra, eggyel feljebb, majd a magas platformra. A mágneshorgonyt dobd a falon levő kampóba, és fuss végig a falon. A túlsó platformom nagy életerőcsomagot és sörétes puska lőszert vehetsz magadhoz. Most ugorj vissza a kampóhoz, majd elegendő magasra felfutva ugorj a magasban, szemben levő platformra. Kerüld el a pengéket, ugorj a jobb oldali kis párkányra, kapaszkodj jobbra, és ugorj a rúdon keresztül a másik platformra. Guggolj le, és vedd fel az 50 kaliberes pisztoly lőszert, valamint a Leletet (3/4). Ugorj a lenti platformra, a fali párkányokra, végül a romos járathoz. Menj a végére, ugorj eggyel lejjebb, majd ugorj le és kapaszkodj meg a platform bal szélén. Ess le, elkapva a lenti párkányt, majd balra körbe kapaszkodva és felmászva begyűjtheted a pálya utolsó Leletét (4/4). Most ugorj le a terem aljába, és küzdj meg a három macskamúmiával. A három kőpárkányon felmászva távozz a kijáraton.

Egy szeles járatban vagy. Menj át a forgó pengék között, majd az összecsapódó falaknál ugorj az első póznára, amikor a falak éppen szétváltak. Rögtön ugorj a középső póznára, majd a túlsó fali párkányra. Mássz ki a folyosóra, mely egy karhoz vezet. Meghúzva az utolsó felvonóhíd is lecsapódik. **WII: vedd fel a fogaskereket, a szokásos módon tedd működőképessé a zárat, és húzd meg a kart.** Térj vissza a korábbi csapdához, ugorj az első póznára, amint a falak szétváltak. Ugrálj tovább a következő kettőn át a túloldalra. A forgó pengéket magad mögött hagyva visszaérsz Anubisz termébe. Juss fel a magas ajtónyílásig, ahol bejöttél. Menj keresztül a csapdákon, és a központi obeliszkhez visszajutva vedd fel a kis életerőcsomagot. A két rúd használatával juss el a nemrég leeresztett felvonóhídhoz. Vedd fel a sörétes puska lőszert, majd Ozirisz Szkarabeuszát (Scarab of Osiris). A víz alatti rács kinyílt!

A nyíláson átúszva egy kis földalatti kamrába érkezel. Vedd fel a mini SMG lőszert, a kis életerőcsomagot, majd húzd meg a kart. Odafent egy szobor talapzata elgördül, szabaddá téve az utat a létra tetején. Kimászva Khamoon Templomában, a nagy szobros teremben találod magad. A központi udvar felé távozóban felvehetsz egy kis életerőcsomagot a bal oldali párducketrecből. Az udvarra érve intézd el a macskamúmiát, utána tedd a helyére a négy tárgyat az obeliszk négy oldalán. A szentélybe vezető hatalmas ajtók kitárulnak – szabad az út Khamoon fáraóisten sírjába!

3.2. A SCION SZENTÉLYE (SANCTUARY OF THE SCION)

Leletek (Artifacts):	2
Ereklyék (Relics):	1
Ledörzsölős jutalom:	**1**
Fegyver:	Mini SMG

A kapun belépve hősnőnk hamarosan két macskamúmia karjaiba szalad. A róluk való megfelelő gondoskodás után folytasd az utad a lépcsőn. **WII: még ne menj tovább, hanem a jobb oldali falról kapard le a pálya egyetlen Ledörzsölős jutalmát (1/1), az Élet Utazását (Journey of Life).** Nagy terembe érkezel, amelyben négy oszlopot látsz. Az oszlopok oldalán különböző ábrák vannak, ahogy a falakon is. A rejtvény megoldása az, hogy két azonos képnek kell egymással szembe kerülnie, ám nehezítésképpen az egyik henger pörgetésekor a két szomszédos is elfordul. Kezdd a bal első tárcsánál. Pörgesd meg kétszer, így a váza a bal második tárcsa, az ankh pedig a jobb első tárcsa felé néz. Most menj a jobb második tárcsához, forgasd meg kétszer, így a sátor a jobb első tárcsa, a szobor pedig a bal második tárcsa felé fordul. **WII: dörzsöld le a hal és a szem ábrákat a jobb és bal oldali falon, majd rajzold őket a két homokos állványra.** Egy oszlop emelkedik fel középen! Vedd fel a teremből a kis életerőcsomagot és a sörétes puska lőszert, majd az oszlop tetejéről a párkányokon és a létrán keresztül mássz fel egy folyosóba.

Hamarosan némileg ismerős csapdához érkezel. Amint a két fal szétválik, ugorj a bal oldali kiszögellésre, majd rögtön tovább a párkányra. Ugorj fel egyszer, tovább a két szkarabeusz súlyra, végül a párkányra. Várd meg, míg a falak szétválnak, majd ugorj tovább a párkányra, és balra oldalazva ugorj át a rés felett. Folytasd az utat a folyosón.

Egy óriási terem tárul eléd, melynek közepén hatalmas szfinx fekszik. Indulj el a balra, mássz le a létrán, és juss el a mancsaihoz. Balra, a kőtörmelék mögött a sarokban nagy életerőcsomagot találsz. Mássz fel a létrán, majd indulj balra.

Ugorj a párkányra, a romos lépcsőre, utána a köveken felmászva juss el a sarokba. Csússz le a lejtőn, majd a végén elugorva kapd el a fali párkányt. Juss fel a kőpárkányra, azután a bal oldali utolsó oszlophoz. Ugorj az oldalán levő réshez, eggyel feljebb, kapaszkodj jobbra, még egyet fel, megint kapaszkodj jobbra, és ugorj a Lara háta mögötti oszlopra. Kapaszkodj a túloldalra, ugorj a következő oldalra, oldalazz balra, és ugorj a felső repedéshez. Innen ugorj a falon levő párkányra, és haladj felfelé addig, míg ki nem tudsz mászni az építmény tetejére. Küzdj meg a támadó denevérdémonokkal – tanácsos komolyabb fegyverrel harcolni ellenük, mivel elég veszélyesek és könnyen letaszítanak a mélységbe. Utána menj a platform másik végéhez, csússz le, és a rudakon keresztül elugorva kapd el az U-alakú párkányt. Kapaszkodj körbe, majd ess le a bejárat feletti párkányra. Juss le, húzd meg a kart. **WII: dörzsöld le az ajtó jobb oldalán található ábrát: szkarabeusz, kígyó, tollak. Forgasd ki ezeket a Cryptex-rejtvényen.** Egy kőtömb emelkedik fel. Lépj be az ajtónyíláson.

A folyosó hamarosan három összecsapódó tömbből álló csapdához ér. Egy alkalmas pillanatban ugorj át közöttük, a gödör felett. Hamarosan újabb, hasonló csapdához érsz, ahol a második és a harmadik tömb alatt egy kis résben le lehet guggolni. Miután átugrottál az első tömbön, gyorsan guggolj le, és várd meg, amíg a tömb összecsapódik Lara feje felett. Ezt ismételd meg a harmadik tömb alatt is.

Továbbhaladva egy nagy terembe jutsz, amelynek az alján víz csillog. A közelben van egy kar, de ezt most még ne húzd meg, ugyanis előbb a terem rejtvényét kell megoldani. Ne ugorj le a vízbe, hanem a két kis fali párkányon át juss el a létrához. Mássz le, majd a hiányzó résznél ugorj át a bal oldalira. Mássz le tovább a rudakig, majd rajtuk keresztül ugrálj el a túloldali fali párkányhoz. Onnan ugorj a bal oldali faragott kőtábla oldalán levő mélyedést elkapva, majd haladj felfelé egészen addig, míg a kőtábla teljesen le nem ereszkedik Lara súlya alatt. Egy szkarabeuszt formázó zár rögzíti a szerkezetet. Lara háta mögött egy obeliszk oszlop emelkedik fel a vízből, illetve a terem középső részén egy híd kis darabja válik láthatóvá. Ess a vízbe, melynek fenekén egy kis életerőcsomag hever. Ússz a szemben levő kis platformig. Ugorj az itteni kőtáblára, és indulj el rajta felfelé – de ne engedd, hogy a zár a helyére kerüljön, hanem gyorsan ugorj a balra levő kis párkányra! Várd meg, amíg a kőtábla a helyére csúszik. Ugorj rá vissza, haladj felfelé, majd ugorj a jobbra látható kőpárkányra. Innen ugorj jobbra a kőtáblára, és hagyd, hogy a zár a helyére kerüljön. Most ugorj a Lara háta mögött felemelkedett obeliszkre, onnan az újabb résszel gyarapodott hídra. A mágneshorgony használatával fuss végig a bal oldali, festménnyel díszített falon, és ugorj a sarkon levő párkányhoz. Innen ugorj a jobbra levő kőtáblára, és várj, míg a szkarabeusz zár a helyére kerül. Most már csak a kis platformról elérhető kőtábláról kell gondoskodnod. Amint ez megvan, a negyedik obeliszk oszlop is kiemelkedik, a híd pedig teljes méretében előcsúszik a falból. Juss fel a terem tetején levő karhoz azon az úton, ahogy lejöttél, majd húzd meg. Egy ötödik obeliszk ereszkedik le a plafonról, és az alsó néggyel együtt fénypiramist formál. A zárt kőajtó kinyílik! Juss le, menj be, gondoskodj a macskamúmiáról, majd vedd magadhoz az első Ankh Kulcsot (Ank Key). A víz szintjén levő kijárat rácsos ajtaja kinyílik, melyen áthaladva visszajutsz a nagy szfinxhez.

A mancsoknál egy kentaur támad rád. Végezz vele, majd mássz fel a létrán, de most jobbra kell indulnod. Ugorj a fali párkányon át a két rúdra, majd a romos lépcsőre. Mássz fel a kőlétrán, a bal oldali platformokról gyűjtsd be a sörétes lőszert és a nagy életerőcsomagot, majd a létrától jobbra indulva juss el a gödörig. A fali párkányok segítségével ugorj a túloldalra, majd ess le a lenti platformra. Ugorj a második oszlop oldalán levő repedéshez, egyet fel, kapaszkodj jobbra, ugorj kettőt fel, majd jobbra kapaszkodva végül mássz fel az építmény tetejére. Odafent két denevérdémonnal kell megküzdened. Még ne menj tovább, hanem a horgonnyal a mennyezeten levő két kampó használatával juss el a szfinx fejére, amelyről gyűjtsd be a <u>mini SMG</u>-t! Mivel innen a kampókon keresztül visszajutni az előző platformra az én tapasztalataim szerint szinte lehetetlen, nagyon óvatosan csússz le a szfinx arca felöli oldalon, majd juss vissza arra a pontra, ahonnan átlendültél. Haladj tovább a két rúdon keresztül a fali párkányokig, majd ess le a bejárati nyíláshoz. A kart meghúzva felemelkedik a másik kőtömb, melyen keresztül át tudsz menni az ajtóhoz. **WII: dörzsöld le az ajtó bal oldalán található ábrát: kígyó, szkarabeusz, szem. Forgasd ki ezeket a Cryptex-rejtvényen.** A folyosó hamarosan összecsapódó kőtömbökből és egy rúdból álló csapdához vezet, melyeket letudva a korábbi obeliszkes terem ikertestvéréhez érkezel.

Mássz le a kőlétrán, ugorj át a belsőre, majd az alján jobbra elugorva kapd el a kőkapu feletti peremet. Kapaszkodj körbe jobbra, majd leesve a kis alkóvba vedd fel a pálya első <u>Leletét (1/2)</u>. Juss vissza a létrákhoz, és ezúttal ugorj balra a fali párkányokra, majd tovább a faragott kőtáblára. Hagyd, hogy a szkarabeusz zár a helyére csússzon. Ess a vízbe, és mássz ki a rács előtti platformon. A vízből kiálló póznán át ugorj a fali párkányra, egyet fel, majd balra a kőtáblára. Várd meg, amíg a zár a helyére kerül, majd az obeliszk oszlop tetejéről a középső hídra. A rúdon keresztül ugorj a túlsó falon levő párkányhoz, majd a jobbra levő kőtáblára. Hagyd, hogy a zár a helyére csússzon. A felemelkedő oszlopon át juss vissza a hídra. Menj a jobb oldali fal mellé, és a mágneshorgonnyal húzd ki a jobb oldali szkarabeusz zárat a helyéről. A rúdon keresztül ugorj a fali párkányra, azután az eredeti helyzetébe visszaállt kőtáblára. Gyorsan ugrálj felfelé, majd tovább a balra látható kőpárkányra. Innen irány a bal oldali kőtábla, melynek következtében a szkarabeusz zár a helyére kerül. Most már csak arról kell gondoskodnod, amit az előbb deaktiváltál; amint ez megvan, a híd teljes egészében előcsúszik a falból. Juss fel a terem tetejébe, és húzd meg a kart. A fénypiramis megjelenik és a nagy kőkapu kinyílik. Menj vissza le, öld meg a macskamúmiát, vedd magadhoz a második Ankh Kulcsot, és a megnyílt kijáraton juss vissza a nagy szfinxhez.

Ezúttal két kentaur nyargalászik a szfinx előtt. Küzdj meg velük, majd a mancsok között helyet foglaló díszes ajtajánál tedd a helyére a két Ankhot. Bemenve egy hosszú, fokozatosan ereszkedő járat tetején állsz. A PS2-es és a Wii-s verzióban levő kőgolyó funkciója annyi, hogy lefelé görgetve kilapítja a támadó patkányokat. Ha nem akarsz erre külön időt vesztegetni, pisztollyal intézd el a visszataszító rágcsálókat. Lefelé tartó utad során egy sörétes puska lőszert vehetsz fel. A járat lélegzetelállító, hatalmas teremhez vezet, melyben két, víz alatt álló szfinxszobrot pillantasz meg – a bal oldali Anubiszt, a jobb oldali pedig Hóruszt ábrázolja. Vedd fel balról a kis életerőcsomagot, majd ugrás a vízbe.

Irányozd Larát a két szobor közti rés felé, és ússz le, míg meg nem találod a víz alatti kart. Meghúzva a vízszint csaknem teljesen leereszkedik. Ússz a felszínre, majd jobbra, és mássz ki az Anubisz szobor aljára. Ugorj a kis párkányra, a két párkányon keresztül a rúdra, majd a lábon levő, félkör alakú párkányra. Kapaszkodj körbe jobbra. A magasban levő kampót használva fuss végig a falon, ugorj a keskeny párkányra, és mássz fel a létrán. Ugorj a Lara háta mögött levő kis párkányra, egyet fel, és kapaszkodj balra. Juss el a félkör alakú párkányig, majd ugorj le a platformra. A földön négy szkarabeusz ábrát látsz, melyek mindegyike eltérő irányba mutat. Ezen irányok a szemben levő falon látható fém szkarabeuszok beállítására szolgálnak; az ábrák alapján lődd őket addig, míg a helyükre nem fordulnak. A rács kinyílik. A kart meghúzva a víz szintje némiképpen felemelkedik. Mássz vissza fel a létrán, ugorj a jobb oldali párkányra, kapaszkodj jobbra és ugorj fel. Kapaszkodj végig az omladozó párkányon, majd ugorj a rúdra, és tovább Hórusz szobrának oldalára. Innen ugorj a súlykapcsolóra. Ez kinyit egy víz alatti rácsot a szobor elülső részén. Ess le és nagyon gyorsan ússz át ezen a nyíláson, mivel tíz másodperc múlva bezáródik. A vízi járat egy újabb platformhoz vezet, melyen a korábbihoz hasonló szkarabeusz rejtvény vár rád. Ám előtte érdemes megszerezni az Ereklyét! Ehhez a platform elejéhez menve lökd le az itt található kőtömböt. Most térj vissza a két szobor közti, víz alatti karhoz, és húzd meg. A vízszint leereszkedett. Térj vissza az Anubisz szobron talált első szkarabeusz rejtvényhez, de most ne húzd meg a kart, hanem a kőlétrán keresztül juss vissza a Hórusz oldalán levő súlykapcsolóhoz. Ez aktiválja a korábbi rácsot, amely most nem áll víz alatt! A korábban lelökött kőtömbön keresztül be tudsz ide ugrani. Juss fel a korábbi platformra, majd az elejéről lelógva kapaszkodj körbe jobbra. Ugorj a jobb falon levő súlykapcsolóra. Kinyílik egy rács odafent! Juss vissza az Anubiszon levő első szkarabeusz rejtvényhez, húzd meg a kart, majd térj vissza a Hóruszon levő második rejtvényhez. A korábbi elv alapján oldd meg a rejtvényt, a szkarabeusz ábrák a víz alatt vannak. A kart meghúzva a víz kitölti a teret. Ússz fel. Menj vissza az Anubisz belsejében talált karhoz, és ússz fel a nyíláson egy kis alkóvba. A szkarabeusz súlyon és a párkányon át ugorj keresztül a két rúdon, majd mássz fel Anubisz vállára. Tovább a fali párkányokra, majd jobbra Anubisz tetejére. Ugorj át Hórusz szobrára, majd a túloldalán leesve az alkóvba és az ajtónyíláson bemenve gyűjtsd be jól megérdemelt Ereklyédet (1/1), a Hórusz Idolt (Horus Idol). Most menj vissza Hórusz tetejére, és a két szobor közti kapcsolóra ugorva ereszd fel teljesen a vízszintet. Ússz fel a fenti platformhoz, és távozz.

A folyosó egy oszlopokkal teli, díszes terembe vezet, mely a Scion szentélyének bejárati csarnoka.

Mészárold le a Lara üdvözlésére siető szörny armadát. Menj a jobb oldali első oszlophoz, ugrálj felfelé négy résen, kapaszkodj jobbra. Ess eggyel lejjebb, ugorj át a szomszédos oszlopra. Ugorj egyet fel, kapaszkodj jobbra, és ugorj a második külső oszlopra. Ugorj fel egyet, oldalazz jobbra, majd a másgneshorgonnyal kapd el a magasban levő kampót. A játék szerintem legnehezebb ugrása következik. Falon futkorászás után a cél a merőleges elugrást követően a negyedik oszlop oldalán teremni. Előfordulhat, hogy sokáig kell gyakorolni, míg sikerül. Miután szerencsésen megkapaszkodtál, oldalazz jobbra, ugorj fel, majd át a külső ötödik oszlopra. Kapaszkodj a rés végéig, ugorj fel, megint kapaszkodj jobbra, majd ugorj a belső ötödik oszlopra. Oldalazz balra, ugorj fel kétszer, kapaszkodj balra, ess le, majd megint oldalazz jobbra. Ugorj a fal melletti platformra, és helyezd a mélyedésbe Tihocan Scionját (Scion of Tihocan). A szentélyhez vezető ajtó rácsainak fele eltűnik. A platform jobb széléről ugorj a belső első oszlopra, onnan a másodikra, ugorj egyet fel, majd kapaszkodj jobbra. Innen ugorj a terem közepe felé, és a horgonnyal kapd el a magasban levő kampót. Némi lengedezés után ugorj a belső sor negyedik oszlopára. Ugorj a legfelső réshez, kapaszkodj körbe balra, majd ugorj a belső ötödik oszlopra. Ugorj fel kétszer, oldalazz balra, és ugorj a külső ötödik oszlopra. Kapaszkodj balra, ugorj fel, majd hátra a falban levő alkóvba. Vedd fel a Leletet (2/2). Ugorj vissza az előző oszlopra, kapaszkodj körbe, és ugorj belső ötödik oszlopra. Kapaszkodj jobbra, ugrálj felfelé, amíg tudsz, majd át a platformra. Tedd a helyére Qualopec Scionját (Scion of Qualopec). A szentélybe vezető út szabaddá válik!

Lara belép a szentélybe, és elveszi a Scion darabot az emelvényről. A kamra rázkódni kezd. Hősnőnk időben kirohan a teremből, majd a Scion darabokat kombinálva ismét hallucinálni kezd. Egy inka templom tetején Tihocan és Qualopec örök befagyasztásra ítélik Natlát azért, mert ellenük fordította a Scion erejét. Ám Natla energiasugarakkal lebombázza a másik két istent, és magához ragadja a Sciont. Lara itt magához tér, és Natla zsoldosainak gyűrűjében találja magát.

Az ütemes gombnyomkodós részt sikeresen teljesítve rázd le Koldot és Kidet.

Lara motorra pattanva Natla jachton távolodó kompániája után ered. A földnyelv szélén a moci nyergéből kivitelezett, elegáns ugrással a hajó fedélzetén terem, majd gyorsan elrejtőzik a raktérben. Vajon mi lesz a következő célpont?

AZ ELVESZETT SZIGET (LOST ISLAND)
4.1. NATLA BÁNYÁI (NATLA'S MINES)

Leletek (Artifacts):	4
Ereklyék (Relics):	1
Ledörzsölős jutalom:	**0**

Lara kikémlel a fedélzeti nyíláson, amikor a jacht egy félreeső sziget közelében megáll. A sziget sziklás oldalán egy barlang bejárata látható. Hősnőnk a vízbe veti magát, és beúszik a sötét nyíláson, mely egy titkos bányába vezet.

Ússz az áramlat sodrásának irányába, és mássz ki a csónak jobb oldalán. Larának momentán semmilyen fegyvere sincs, hiszen a rosszfiúk elvették tőle. Az elsődleges cél tehát valamilyen tűzerő fellelése. Mivel itt semmi érdekességet nem találsz, ugrás a vízbe és ússz át a vízesés alatt. Haladj végig a járaton, mely a kis föld alatti rakpart felé vezet. Ugorj a rúdra, majd a két fali párkányon keresztül a kötélre, melyen egy fémláda lóg. Ugorj a következő ládára, majd a jobbra levő konténerekre, melyek tetejéről egy nagy életerőcsomagot vehetsz fel. Ugorj vissza az előző fémládára, majd tovább a kötélre, végül némi lengedezés után a vízesés bal oldalán látható párkányra. Ugorj át a vízesésen, majd szaladj végig a járaton, mely magához a bányához vezet.

Jobbra egy irányítóhelyiséget látsz, mely a konténerek megtöltésére és ürítésére szolgál. Az irányítópanel működtetéséhez három biztosíték szükséges, melyeket meg kell keresned. Szaladj végig az irányítóhelyiségtől balra futó sínen, a patkányokat figyelmen kívül hagyva egészen a csilléig. Vedd fel a tetejéről a Piros biztosítékot (Red Fuse). Menj vissza az irányítóhelyiséghez, és a panel bal szélén tedd a helyére a biztosítékot. Nyomd meg a gombot, mire egy konténer elfordul a zárt, üvegfalú kis kabin felett. (Ebben van egyébként Lara duplapisztolya.)

Gyere ki az irányítóhelyiségből, és mássz a balra levő, felhalmozott fémládák tetejére. Vedd fel a nagy életerőcsomagot. Most menj az üvegfalú kabinhoz, és a mozgatható ládát a bal oldalához tolva mássz a tetejére. Ugorj a két póznára, majd a bal sarokban levő párkányra, utána eggyel feljebb. Most ugorj a Lara háta mögötti rúdra, utána a rövid, ferde platformra. Ugorj át a következőre, és vedd fel a Leletet (1/4). Juss vissza az üvegfalú kabin tetejére, és ugorj be a magasan levő alagútba. Haladj végig rajta, majd a legvégén ugorj le a futószalagra. Fordulj balra, és menj el egészen a ládáig, melyet lelökve az esetleges leesés után könnyen vissza tudsz ide mászni. Most irány a futószalag vége, fordulj jobbra, ugorj a gerendára, kapaszkodj balra, majd ugorj a sarkon levő futószalagra. Tovább a lejtős részre, majd a következő futószalagra. Menj egészen a végéig, és lelógva ess a kerítésen túli kis generátor melletti platformra. Vedd fel a Zöld biztosítékot (Green Fuse). **WII: a Zöld biztosítékot a régészkalapáccsal kell kiszedned a generátor oldalfalából.** A mágneshorgonnyal kapd el a magasban levő kampót, majd némi falon futás után ugorj a másik oldalon balra levő párkányra. Oldalazz jobbra, ugorj a fémplatformra, és a létrán felmászva ugorj át a kerítés felett. Menj vissza az irányítóhelyiségbe, tedd a helyére a Zöld biztosítékot, és nyomd meg a gombot.

A daru tovább forgatja a nagy konténert. Gyere ki, mássz az egymásra pakolt ládák tetejére, majd ugorj az előbb mozgatott nagy konténerre. Kapaszkodj körbe balra, majd ugorj a Lara háta mögé eső futószalagra. Menj be a balra nyíló barlangba, és az első kereszteződésnél fordulj jobbra, mely járat a korábban látott kis generátor feletti fémplatformra visz. Mássz le a két létrán, és a kis alkóvból ugorj a szemben levő párkányokra. A kőtörmeléken át juss le a helyiség aljába. A generátor mellől vedd fel a Kék biztosítékot (Blue Fuse). **WII: a Kék biztosítékot a kalapáccsal tudod kiszedni a generátorból.** Most ugorj a generátorra, majd a gőzvezetékre. Gyorsan fordulj a másik oldalára, és ugorj a következőre. Mássz a tetejéig, majd ugorj a platformra, innen pedig a forgó oszlop fémlapjának a párkányára. Várj, amíg a panel elfordul, és ugorj a fémkonténer peremére. Gyorsan oldalazz jobbra, mivel a konténer rögtön elkezd lefelé borulni, majd ugorj át a következőre, utána a szellőztető vezeték oldalára. A gőzcső következik. Mássz fel, ugorj vissza a szellőztetőre, majd balra kapaszkodva a gerendára. Juss fel az alkóvba, majd ugorj át a barlang bejáratához, ahol bejöttél. Menj vissza az irányító helyiségbe. Tedd a helyére a Kék biztosítékot, és nyomd meg a gombot.

A nagy konténer leesik, és nagy csörömpöléssel átszakítja az üvegfalú kabin tetejét. A láda segítségével ugorj be a kabinba, és vedd fel Lara duplapisztolyait. Lődd ki az üveget, és a patkányokról gondoskodva menj ki a vízeséshez és a csónakhoz. Lődd szét a csónak tartókötelét, mire az elkezd távolodni a parttól. Mássz bele, és a kijárati nyíláshoz közel ugorj fel róla a bal falon levő párkányra. Oldalazz jobbra, ugorj a következőkre, majd át a hosszú párkányra. Kapaszkodj körbe jobbra a sarkon, majd még egy párkányon keresztül ugorj be a kis alkóvba. A hátsó részében találod a második Leletet (2/4). Most a vízesés alatt átúszva menj fel a magas járathoz, és lőj az első ládát tartó kötél végére. A láda leesik a földre, és kinyílik. A belsejében értékes Ereklyét (1/1) találsz: a Szenvedés Kelyhét (Chalice of Torment)! Menj vissza a bányába, egészen a csilléig. Ugorj a kis fúrómotorra, majd lődd szét az irányító helyiség üvegét. Juss be, nyomd meg a gombot, mire egy szerkezet a fúrófejet rárakja a sínre. Mássz rá és indítsd el.

Lara hirtelen megállítja a motort, mivel Larson tűnik fel a színen, kezében tartva a kék biztosítékot. A nagy konténer a sínen hever, elzárva az utat a fúrófej elől. Larának muszáj megküzdenie vele!

Ütemes gombnyomkodás veszi kezdetét.

Lara kénytelen végezni a férfival. Lehajol, hogy felvegye a biztosítékot, amikor eljut a tudatáig, hogy megölt egy embert. A vér szaga érződik a levegőben, a nyomai pedig most már mindig ott lesznek Lara tenyerén. Még ha nem is volt más választása, a biztos halálon kívül...

Vedd fel a sörétes puskát Larson holtteste mellől. Menj be az irányító helyiségbe, és tedd a helyére a kék biztosítékot. A gombot megnyomva a nagy konténer felemelkedik a sínről. Menj vissza a fúrófejhez, és haladj vele tovább a sín végéig, ahol a gép átfúrja a barlang bejáratát lezáró falat. Mögötte egy hatalmas, lávától fortyogó barlang várja hősnőnket.

Sétálj a sín végéig, és ugorj a balra eső talapzatra. Fordulj meg, és nézz a sín alatti rész felé. Ugorj a bal oldali kőpárkányra, majd a bejárat alatti sziklára, ahol felveheted az 50 kaliberes pisztolyokat – ki tudja, hogy kerültek ide? Most ugorj a balra levő kis póznára, majd a talapzat oldalára. Kapaszkodj körbe jobbra, majd ugorj a Lara háta mögötti oszlopra. Mássz a tetejére, majd ugorj a lávából kiálló póznára, aztán tovább a jobbra levő állványzatra. Kapaszkodj balra, ugorj fel, majd át az alacsonyabb talapzatra. A horgonnyal kapd el a magasban levő kampót, ugorj a ferde platformra, majd a

forgó rúdra. Amikor megállt, ugorj a következő lejtőre, majd a talapzat oldalán levő gerendára. Ugorj fel egyszer, kapaszkodj jobbra, és kapd el sín szélét. Mássz fel, de még ne menj ki. Ugorj a jobbra levő talapzat felé, és kapd el a szélét. Húzd fel magad a tetejére. A horgonnyal kapd el a kampót, és ugorj át vele a távoli fémplatformra. Vedd fel az SMG lőszert és a nagy életerőcsomagot. Most ess le a platform oldalán, kapaszkodj meg és oldalazz jobbra. Ugorj a lávából kiálló póznára, majd a balra levőre, onnan pedig a sziklára. Vedd fel a harmadik Leletet (3/4). A póznákon keresztül ugrálj vissza a lejtős részig, majd a forgó rúdon át juss el a kijáratig.

A barlang végét néhány nagy szikla zárja le. Ugorj a jobb oldali lejtős részre, majd kapd el a szemben levő peremet. Húzd fel magad, majd két további párkányon keresztül ugorj át jobbra a rés felett. Vissza balra, ugorj megint a lejtőre, majd csúszás után kapd el a szemben levő platformot. Mássz fel.

A hatalmas ónix piramis felé indulva Natla két megmaradt zsoldosa, Kold és Kid állja el Lara útját, hogy az életére törjön. Pazar és látványos, ütemes gombnyomkodós részt követően mindkét fickó távozik az élők soraiból.

Vedd fel a dual SMG-t Kold holtteste mellől. Most már folytathatod az utat a nagy piramis rejtvényének megoldásával. **WII: a jobb és bal oldali kis betonépítményben egy-egy ábra van. Rajzold őket a szemben levő kapu két oldalára. A piramis oldalán furcsa fémtüskék tűnnek elő.** A ládát told a bal oldali sziklák lábához. A tetejéről ugorj fel a kő szélére, majd mássz fel a kis platformra. Ugorj fel a párkányra, oldalazz jobbra, majd ugorj átlósan a piramis szélén levő párkányra. Fordulj balra, és mássz fel a szikla tetejére, mely a piramisra néz. Még ne ugorj rá az első tüskére, hanem a piramis lejtős oldalára, ahonnan előreugorva kapd el a titkos alkóv szélét. Bemászva vedd fel az SMG lőszert és a nagy életerőcsomagot. Mássz fel ismét a sziklára, és ugorj az első tüskére. A célod innentől kezdve az, hogy minden sárga, fémlapokkal borított tüskére rá kell ugranod, mert ezek aktiválják a piramis ajtaját. Az egyetlen trükkösebb a szemben levő oldalon látható magas sziklához legközelebb eső, aktiválandó tüske, mivel csak erről tudsz felugrani a szikla oldalára, amely a negyedik Leletet rejti. Ugorj el róla nagyon hosszan, és miután Lara sikeresen megfogta a szikla peremét, kapaszkodj körbe jobbra, majd ugorj át a kis sziklaplatformra. Vedd fel a negyedik Leletet (4/4). Amint aktiváltad az összes tüskét, a piramis ajtói kitárulnak. Lépj be a Nagy Piramisba!

4.2. A NAGY PIRAMIS (THE GREAT PYRAMID)

Leletek (Artifacts):	1
Ereklyék (Relics):	1
Ledörzsölős jutalom:	**0**

Furcsa, futurisztikus folyosón vagy, a tartóoszlopokon rúnajelek világítanak. Vedd fel a mini SMG töltényt, majd haladj tovább a hatalmas, vörös falú, párás levegőjű terembe. Ez valójában egy keltető helyiség, hiszen az oldalsó falakon visszataszító, lüktető képződményekből hamarosan szörnyetegek fognak kikelni. A terem túlsó végéből vedd fel a mini SMG lőszert, majd haladj tovább az ajtónyíláson, mely egy borzalmas lávamedencére néző párkányra vezet.

Hirtelen mélyről jövő robaj rázza meg az építményt. Lara felnézve egy hosszúkás, igen magas tárnát pillant meg, melynek a tetején hirtelen feltűnik Natla! Kezébe fogja a Sciont, mire a Nagy Piramis kiemelkedik a föld alól. Lara visszamegy a keltetőbe, ahol az első szörnyeteg már meg is született.

Küzdj meg a kikelő macskamúmia formájú démonokkal, majd menj vissza a párkányra. Felpillantva láthatod, hogy a nagy tárna legalján vagy. Ismét visszatérve a keltetőbe egy újabb frissen született lény korai elhalálozásáról kell gondoskodnod, majd a terem túlsó végébe szaladva menj át a most már nyitott ajtón. A folyosó egy létrához vezet. Felmászva az előző terem felső szekciójába jutsz. Győzd le a két kikelő démont, majd gyűjtsd be a két nagy életerőcsomagot és a mini SMG lőszert. A kijáraton távozva hamarosan egy, a lávamedencére néző, magasabb párkányra jutsz. Vedd fel a sörétes puska lőszert és a nagy életerőcsomagot. Most vedd szemügyre a jobb kéz felé eső falat, amelyen egy kör alakú kapcsolót látsz. Lődd a pisztollyal addig, míg körülötte az összes rúnajel fel nem izzik. Ebben a pillanatban újabb szörny kel ki, küzdj meg vele. A kapcsolókon időzítő van, a rúnajelek kihunyásával deaktiválódnak. Így lődd megint a kapcsolót az összes rúnajel felvillanásáig, majd fuss jobbra és ugorj a sarki oszlopon levő repedéshez. Oldalazz balra, ugorj el és a horgonyt dobd a magasban levő kampóba. Fuss végig a falon és ugorj a túlsó sarokban levő oszlopra. Kapaszkodj fel, majd ugorj a Lara háta mögötti fémplatformra. A platform bal végéről megint lőj a jobb oldali falon levő kapcsolóra. Végezz a kikelő szörnnyel, megint aktiváld a kapcsolót, ugorj a sarki oszlopra, a kampó használatával fuss végig a falon, ugorj a túlsó oszlopra, egyet fel, kapaszkodj balra, majd ismét dobd ki a horgonyt a soron következő falon levő kampóba. Ugrás a következő oszlopra, majd azon keresztül a következő platformra. Megint vedd kezelésbe a magasban levő kapcsolót és öld meg a menetrendszerűen érkező szárnyas démont. Megint lőj a kapcsolóra. Most ugorj a sarki oszlop hiányzó részére, csússz le, ugrálj keresztül a két rúdon, de a másodiknál állj meg és fordulj meg. Ugorj a sarki oszlop oldalán levő repedéshez, oldalazz balra, ugorj a rúdra, tovább a horgonnyal a magasan levő kampót elkapva, a végén balra elugorva. Megint dobd ki a horgonyt a magasban levő kampóba, és végre ugorj a sarki oszlopon levő repedéshez. (Valószínűleg bele fog kerülni egy vagy két tucat halálugrásba, mire sikerre jutsz. :) Oldalazz balra, ugorj a soron következő platformra. Lőj a kapcsolóra, küzdj meg a szörnnyel, megint lőj a kapcsolóra, majd ugorj a sarki oszlop hiányzó, lejtős részére. Csússz le, ugorj a rúdra, majd a túlsó oszlop repedéséhez. Ugorj fel, oldalazz balra, és ugorj a platformra. Utoljára kell a kapcsolóra lőnöd. Annak rendje és módja szerint végezve a két démonnal és újra a kapcsolóra lőve ugorj a sarki oszlop hiányzó részére, csússz le, a horgonnyal kapd el a kampót, fuss végig a falon, ugorj a következő oszlop hiányos részére, csússz le, megint fuss végig a falon, végül kapd el az utolsó sarki oszlop repedését. Kapaszkodj balra, és ugorj a legfelső platformra. Végre eljutottál a kijárathoz! Vedd fel az 50 kaliberes pisztoly lőszert és a nagy életerőcsomagot, majd ugorj a sarki oszlopra. Oldalazz balra, és mássz fel a kis alkóvba, ahonnan gyűjtsd be a pálya egyetlen Leletét (1/1). Ugorj vissza a párkányra és folytasd az utat a folyosón.

Vedd fel a sörétes puska lőszereket, majd juss át a csapkodó pengékből álló csapda között. Továbbhaladva energiasugarakat kilövellő, majd újabb pengékben folytatódó csapdához érsz. A magasban levő kapcsolóra lőve megállíthatod az energiasugarakat. Vedd fel a nagy életerőcsomagot, és haladj tovább a folyosón.

A lejtőn lecsúszva furcsa, négyzetes alakú terembe érkezel. Lődd le a kreatúrákat, melyek között ott van a Lara bőr nélküli másaként felfogható lény is, mely hősnőnk minden mozdulatát utánozza. Bár Lara becélozza, ne lőj rá, mert nemhogy sérthetetlen, hanem maga Lara szenvedi el a sebesülést. Állj úgy, hogy a veled szemben levő platform fali karja a platform bal oldalára, ne pedig a végére essen. Forgasd meg a terem közepén levő kereket. A terem mindkét oldalán egy kis platform ugrik elő a falból. Ugorj a Larával szemben levőre, mássz fel a létrán, ugorj jobbra, kapaszkodj végig a gőzt kilövellő nyíláson, majd ugorj hátra a kör alakú nyílás fedelére. A húslény ugyanezt csinálta meg a másik oldalon. Vedd fel a nagy életerőcsomagot és a sörétes puska lőszert, majd húzd meg a platform végének bal oldalán elhelyezkedő kart. A kerek nyílás ajtaja kinyílik, bár csak 15 másodpercre, úgyhogy fürgének kell lenned. Ugorj le, forgasd meg a kart a húslény segítségével, majd ugorj rá a másik kis platformra. Mássz fel a létrán, ugorj jobbra a gőzt kilövellő peremre, és ugorj hátra a zárt fedélre. Ha elég gyors voltál...

Lara biztonsággal landol a fedélen, ám a húslény nem ilyen szerencsés: sikoltva belezuhan a lávagödörbe.

Az ikertesótól megszabadulva vedd fel a nagy életerőcsomagot, és a platform végére szaladva lődd le a repkedő szörnyeteget. Vedd fel az 50 kaliberes pisztolylőszert, és húzd meg a kart. Kinyílik az ajtó a másik platform végében. Juss át és a kerék megforgatása után felmászva távozz a kijáraton.

Hamarosan egy lávával teli árokkal elválasztott szertartási helyiséghez érsz. Aktiválnod kell a bejáratához vezető hidat. Indulj el a gödör jobb oldalán, a falból kilökődő kőtömbök felé. Mikor kilökődnek, ugorj az elsőre egy szimpla ugrással, majd gyorsan tovább a másik kettőn át a túloldalra. Húzd meg a kart, lődd le a denevérdémont, és a középső kilökődő kőtömbre ugorva juss vissza a terem elülső részébe. Irány a bal oldal, ahol újabb három kőtömb mozog a falból ki-be, de itt van alattuk perem, amin át tudsz sétálni. Fuss az első kettő közé, várd meg, míg visszahúzódnak, majd haladj tovább. Húzd meg a kart a sarokban, végezz a denevérdémonnal, és gyere vissza a terem elülső részében, ahonnan az imént előtűnt híd segítségével át tudsz menni a szertartási terembe. De még ne lépj be az ajtón, hanem a hídon állva lőj a bejárati ajtó felett látható kapcsolóra. Néhány kődarab zuhan le a mélybe, egy lejtőt téve láthatóvá, mely a láva irányába vezet. Csússz le, a végén ugorj el, a horgonnyal kapd el a híd aljáról lógó kampót, majd

ugorj a szemben levő üregbe. Vedd fel a nagy életerőcsomagot, azután a létrán felmászva a Keserűség Nyakéke (Torc of Embitterment) Ereklyét (1/1). Mássz fel a balra levő alkóvba, ugorj le a terem elülső részébe, majd a hídon keresztül most már beléphetsz a szertartási terembe.

4.3. A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS (FINAL CONFLICT)

Leletek (Artifacts):	4
Ereklyék (Relics):	0
Ledörzsölős jutalom:	**2**

Lara besétál Natla belső szentélyébe, szemügyre véve az emelvényen forgó Sciont. Ekkor szörny udvaroncai kíséretében megjelenik Natla, és közli Larával, már minden elő van készítve a világ feletti hatalom átvételére. Ebben hősnőnk lehetne a társuralkodó, aki Larson meggyilkolásával tulajdonképpen megváltotta a jegyét eme pozícióhoz. Lara csak rövid ideig habozik, majd válaszképpen szétlövi a Sciont. Natla éktelen haraggal ráveti magát, mire mindketten lezuhannak a nagy lávaakna feletti peremről. Larának sikerül megkapaszkodnia, de Natla a lávába zuhan. A szentély falán lüktető csomóból hatalmas és minden eddiginél groteszkebb lény kel életre – a Torzó!

Ez a láb és bőr nélküli, átlátszó gyomorral rendelkező szörny a padló csapkodásával és Lara elkapásával, illetve a gyomrába gyömöszölésével támad. Nem különösebben nehéz legyőzni. Próbálj kitérni a csapásai elől, és persze igyekezz nem leesni a platformról a lávába. Ha alkalmasint a gyomrába kerülnél, kezdj el tüzelni, és ki fog öklendezni – tudom, gusztusos. :) A legyőzési stratégia első lépéseként a perem felé terelve lődd egészen addig, míg a bepöccenési csík be nem telik, majd az adrenalin lövés után a Torzó leesik a peremen. Most gyorsan lődd a kapaszkodó szörny kezét, amíg vissza nem mászik a peremre. Amennyiben az adrenalin lövést a platform belső része környékén tudod kivitelezni, a Torzó egyik keze beleakad a platformba, ekkor ezt kell lőnöd a lehető legtovább. Miután eme két technika valamelyikével a szörnyet megszabadítottad az egyik karjától, a perem széle felé terelve őt ismét hajtsd végre rajta az adrenalin lövést. Mikor sikeresen leesik és fél kézzel lóg, lődd a kezét.

A Torzó másik keze is összeroncsolódik, a szörny üvöltve a lávába zuhan.

Eme újabb, igen ötletes főellenség legyőzése után gyűjtsd be a csatatérről a felszedhető tárgyakat: két nagy életerőcsomagot, két mini SMG lőszert és egy sörétes puska lőszert.

A Piramis elkezd rázkódni. Távozz a megnyílt kijárati ajtón. A folyosót hamarosan lávafolyam szakítja meg. Ugorj a szemben levő lapos kőre, tovább jobbra. Vedd fel a nagy életerőcsomagot, majd ugorj a lávából kiálló két pózna csúcsán át a platformra. Végezz a feltűnő szárnyas szörnyeteggel. **WII: a bal oldali falon találod az első Ledörzsölős jutalmat (1/2): Natla illusztrációját.** Húzd meg a kart, mire a platform elkezd visszacsúszni, az előtted levő pedig feléd indulni. Ugorj át, kapd el a szélét, majd felmászva vedd fel a sörétes puska lőszert. Menj végig a folyosón. A végéhez érve a magasban láthatsz egy Leletet csillogni, ám ezt egyelőre nem érheted el.

Lépj be a balra nyíló ajtón, végezz a kentaurral. Húzd meg a kart a sarokban. **WII: kapard le a bal falon található ábrát (ΩΩΩΩ), és állítsd be a Cryptex-rejtvényen.** Lődd le az újabb szörnyet, és a nagy életerőcsomag, valamint a sörétes puska lőszer felvevése után menj át a karral kinyitott ajtón. A lejtő egy kisebb helyiségbe vezet, melynek a közepén medencét látsz. Győzd le a két megjelenő démont, gyűjtsd be az 50 kaliberes pisztoly lőszert és a sörétes puska lőszert, majd a túlsó jobb sarokban levő kis lávagödör feletti szerkezetre ugorva csúsztasd azt le az alatta levő kapcsolóról. Ugorj vissza, és lőj rá. A medencében kinyílik egy kerek rács. Győzd le a szárnyas démont, majd a túlsó bal sarokban levő kapcsolóra lőve ismételd meg ezt a folyamatot még egyszer. Újabb kerek rács gördül odébb a víz alatt. A szemben levő alkóvból vedd fel a kis életerőcsomagot, majd a vízbe ugorva keresd meg és húzd meg a víz alatti kart. A bejárati ajtó felett egy párkány csúszik ki a falból. Mássz ki a medencéből, és ugorj rá erre a platformra. Egy sötét üregbe jutsz. **WII: a jobb oldalon találod a játék legutolsó Ledörzsölős jutalmát (2/2), a Torzó Főellenség (Torso Boss) képét.** Mássz fel az alkóvba, és gyűjtsd be az első Leletet (1/4). Ezután told ki a szemben levő ládát, amely az előző helyiségbe esik le. Öld meg ellenfeledet, majd told a ládát a bejárati ajtó közelében álló magas szikla elé. Felmászva újabb szörnyetegről kell gondoskodnod. Vedd fel a kis életerőcsomagot, ugorj a jobbra levő platformra, és húzd meg a kart. Az alattad levő ajtó kinyílik. Ugorj le, a ládát told át egészen a Leletet (2/4) rejtő alkóv alá, és felmászva vedd fel a kincset. Told vissza a ládát, megint mássz a magas szikla tetejére, majd ugorj a falon levő, gőzt kilövellő párkányra. Oldalazz balra egészen a végéig, ugorj az oszlopra, a horgonnyal fuss végig a falon, majd kapd el a szemben levő repedést. Kapaszkodj balra, ugorj fel az alkóvba. Vedd fel a mini SMG lőszert, majd a túloldalon leugorva aktiváld az itt elrejtett utolsó kapcsolót. A medencében az utolsó rács is félregördült. Vedd fel a sörétes puska lőszert, ugorj a vízbe, és ússz át a szabaddá vált járaton.

Kimászva haladj végig a lávafolyamok által felszaggatott folyosón, egészen a bal sarokig. Innen ugorj a jobbra levő létrára, mássz fel, ugorj a bal oldali párkányra, ugorj fel, oldalazz jobbra, és ugorj a legfelső párkányhoz. Ugorj balra, majd át a szakadék felett a másik oldali párkányt elkapva. Ess le, vedd fel a nagy életerőcsomagot, megint ess le, majd ugorj a Lara háta mögötti oszlop párkányára. Juss le a lenti kőperemre. Ugrálj tovább az előtted levő két platformon át, de a másodikon fordulj jobbra és ugorj a lávafolyam mögötti peremre. Hátul vedd fel a Leletet (3/4). Menj vissza a második kőperemre, ugorj tovább a szemben levő párkányra, egyet fel, oldalazz balra, ugorj a lávából kiálló póznákon keresztül a rúdra, majd a kőplatformokon át a létrára. Mássz fel. Ne lépj be a terembe, hanem fordulj balra és a magasban levő kampó és a horgony használatával lendülj át a szakadék felett. Vedd fel a nagy életerőcsomagot, ugorj a bal falon levő párkányra, itt is vedd fel a nagy életerőcsomagot, majd ugorj át a szemben levő alkóvba. Itt van az utolsó Lelet (4/4). Menj vissza, és folytasd az utat a nagy terembe.

A Nagy Piramis csúcsán helyet foglaló szertartási kamra a végső leszámolás színhelye. Borzalmas, égő koponyájú, denevérszerű lény szárnyal le az égből – ez Natla valódi formája! Ideje lerendezni vele a dolgokat, egyszer és mindenkorra.

Natla erőteljes csapásokkal és tűzlabdákkal támad. Ha szükséged van lőszerre, a bal oldali oszlop közelében három mini SMG és egy sörétes puska lőszert találsz. Miután egy bizonyos szintre csökkentetted az életerejét, Natla áthajítja Larát a termen, közölve vele, hogy őt bizony nem lehet elpusztítani. Ezt demonstrálva ellenfeled stratégiát változtat. Most kell használnod az adrenalin támadást. Amikor bepöccen, szárnyaival hosszú csapást akar mérni Larára, de ebben a pillanatban kell az adrenalin félreugrás után a hátán levő pontra lőnöd. Ilyenkor megáll egy pillanatra, folytasd a tüzelést! Ezzel a taktikával folytasd a csatát, míg Natla életereje a nullára redukálódik. Most ütemes gombnyomkodás következik, melynek sikeres teljesítése után Lara végül is az egyik oszlopot Natlára döntve győzedelmeskedik legnagyobb ellenségén.

Hősnőnk az utolsó pillanatban feljut a Piramis csúcsára. Mielőtt a sziget és az építmény felrobban, Lara a tengerbe veti magát. A jacht fedélzetére mászik, és a motort elindítva elhajózik. A Scion története véget ért.

VÉGE

CROFT KASTÉLY (CROFT MANOR)

Leletek (Artifacts):	8

A Croft Kastélyt a főmenüből érheted el. A fő történeti szálhoz nincs köze, inkább csak érdekesség, illetve gyakorlópálya, gyűjthető tárgyakkal. Érdemes a játék befejezése után menni végig rajta.

Lara a Scionért folytatott harc lezárása után végre hazatérhet az angliai Surrey megyei Abbingdonban álló családi birtok kastélyába. Ám a pihenés még odébb van; hősnőnk komornyikja, Winston levélben tájékoztatja, hogy a vizet elzárták, egy egész rakomány régiség érkezett, illetve a kastélyban némi felfordulás uralkodik.

Olvasd el a kandalló előtti asztalon heverő könyveket, melyek Lara apjának kalandjairól, illetve történeti alakokról és legendákról szólnak. A rendrakás első lépéseként mássz fel a ládahalom tetejére a jobb oldalon. A festmény peremébe kapaszkodva juss át a bal oldalra, és vedd fel a Szobor fogaskerékét (Sculpture Gear). Ugorj le, és menj fel a lépcsőn. Folytasd az utat a bal oldalon. Nyiss be a második ajtón.

A folyosón levő kis asztalokon könyvek hevernek, olvass beléjük, ha gondolod. A folyosó végén levő ajtó Lara hálószobájába nyílik. A bal oldali falon egy medúzát formázó ábrát látsz. Fordítsd el a kart a két oldalán, majd vedd fel az Útinaplót (Journal). A hálószoba megfelelő részében át is öltözhetsz, az ágy körül pedig további könyveket találsz. Menj vissza a hallra néző folyosóra, és irány az első ajtó.

Ez a folyosó a hatalmas dolgozószobába és

könyvtárba vezet. Az ajtó bezáródik mögötted. A bal oldalon álló könyvespolcon kiáll az egyik könyv. Húzd meg, mire a könyvespolc egy darabja félrecsúszik. Vedd fel a Labirintus térképét (Maze Map). (A kastélyban a titkos helyeket piros keresztet ábrázoló pajzsok jelzik.) Menj fel a lépcsőn. Az üvegvitrinben az egyik Leletet látod, de a megszerzéséhez a pisztolyokra van szükség. Menj be az emeleti könyvtárba, és a szemben levő könyvespolcokon told a helyére a két kiálló könyvet. A feltáruló üregben megtaláltad a pisztolyokat! Most már szétlőheted a korábban látott vitrint, és gyűjtsd be az első Leletet (1/8). Az erkély végéről ugorj a szemben levő képre, majd vissza az erkélyre, és gyorsan lőj a kép mögött megbúvó, titkos kapcsolóra. Odalent félrecsúszik egy rejtett panel a keresztet ábrázoló pajzs mellett. Menj le, és juss el az egymásra rakott ládákig. A bal oldali polcról vedd fel az Üres vödröt (Empty Bucket). Ezt majd meg kell töltened valamivel. Ugorj át a ládákon, és haladj tovább a folyosó végét lezáró ajtóig. Húzd meg a kart. A trófeaszobába jutottál! A nyolc vitrinben a játék során megszerzett Ereklyéket találod, amennyiben már végigvitted a kalandot. Menj fel a lépcsőn, és lépj be a kis dolgozószobába. Lődd szét a vitrint, és vedd fel a Napóramutatót (Sundial Gnomon). Menj le a lépcsőn, a kijárati ajtó mellett nyomd meg a kapcsolót, és a folyosón keresztül térj vissza a központi hallba. Menj le a földszintre, majd jobbra fordulva lépj be a női arckép melletti ajtón.

WII: továbbhaladva, a nyitott ajtón bemenve a csigalépcsőn át egy ereklyeterembe jutsz, ahol a játék során gyűjtött tizenkét Ledörzsölős jutalom tekinthető meg. Ez a folyosó a kastély kertjébe vezet. Menj a napórához, és a VI-os számra állva tedd a helyére a Napóramutatót. A napóra mögötti sövénylabirintus bejárata mellett egy kis kőállványon az alábbi felirat olvasható: „Kerti órák: 11.00 órától 19.00 óráig" (Garden Hours: 11.00 AM to 7.00 PM) Az angol mondat összesen három számot foglal magában: 11, 2 és 7, vagyis ezekre a római számokra kell forgatnod a napóra mutatóját. Amikor a mutató jó irányban áll, kattanást hallasz, végül a sövénylabirintus kapuja kitárul.

A labirintusban való tájékozódáshoz szükséged van a térképre. A második kapu egyelőre zárva van. Indulj jobbra, menj be az átlósan szembe levő járaton, haladj a sövény irányába, és fordulj jobbra. Utána válaszd a bal első utat, majd fordulj rögtön balra. Haladj a bal oldali nagy bolthajtásig, és menj át rajta. A szökőkúthoz jutottál. Vedd fel a mágneshorgonyt (Grapple), majd nyisd ki vele a szökőkút falán, középen levő kis panelt. Itt teheted a helyére a nálad levő fogaskereket. A kar egyelőre nem aktiválja a szökőkút tetején levő szobrot, mivel hiányzik egy íj és egy nyíl. A horgonnyal nyisd ki a bejárati kaput. Menj ki, és fordulj rögtön jobbra. A végén tovább jobbra, majd rögtön balra. A szökőkút előtti kereszteződésnél (a magas fától balra) fordulj kétszer balra, azután jobbra, majd végig egészen a bal elágazásig. Ez egy kereszt alakú mintával díszített kis térhez vezet. Vedd fel a következő Leletet (2/8), majd juss vissza a középső szökőkút kapuihoz. Arccal a kapu felé fordulva menj be a jobb oldali járatba. Fordulj balra majd jobbra, a T-elágazásnál jobbra, majd a sarkon rögtön jobbra. Az ösvény gyorsan balra, jobbra, balra, jobbra és jobbra fordul, majd a következő jobbra kanyar után egy hatszög alakú térséghez jutsz. Itt fordulj kétszer balra, majd rögtön jobbra. A sarkon fordulj balra, majd megint rögtön balra. Néhány lépés után fordulj jobbra, majd lépj be a tisztásra, melynek közepén egy magas Athéna-szobor áll. Vedd fel a **Leletet (3/8)**, majd juss vissza a kapuhoz, utána a szökőkút hátsó részébe. Menj be a sövény közepén elhelyezkedő járatba, és fordulj jobbra. Ezután fordulj kétszer balra, majd egy kis udvarban találod magad, amelyet boltívek díszítenek. A köves felületről gyűjtsd be a következő Leletet (4/8). Mivel minden kincset megtaláltál, távozz a sövénylabirintusból és menj vissza a kastély halljába.

Menj fel a központi lépcsőn, fordulj balra, majd menj be az első ajtón. Nyiss be a dolgozószobába, és dobd a mágneshorgonyt a csillár alsó részébe. Enyhén lefelé húzva egy könyvespolc csúszik félre Lara háta mögött. Vedd fel az ötödik Leletet (5/8), és térj vissza a hallba. A lépcső aljában fordulj jobbra, és nyiss be a Hórusz Szemétől balra levő ajtón.

Hamarosan egy kis udvarra jutsz, melynek a közepén egy szökőkút van. A szemben levő ajtó az edzőterembe visz. Kezdd a tréninget a 3-as számú szőnyegnél. Ugorj a kőoszlopon levő párkányhoz, egyet fel, majd kapaszkodj balra, körbe a sarkon. Ugorj fel, majd hátra, a horgonnyal fuss végig a falon, majd kapd el az alkóv feletti párkányt. Oldalazz balra, és ess le, elkapva a fémpárkányt. Most kapaszkodj jobbra, és ugorj be az alkóvba. A gombot megnyomva az egyik L-alakú rúd 90 fokkal elfordul, eképpen elérhetővé téve az egyik Leletet. Csússz le a lejtőn. Térj vissza a 3-as szőnyeghez, ugorj az oszlop oldalára, egyet fel, kapaszkodj jobbra, ugorj fel, majd át a sarokban álló oszlop párkányára. Oldalazz jobbra körbe a sarkon, ugorj a fémpárkányra, majd a végéről jobbra a másik fémpárkányra. Kapaszkodj körbe jobbra, fuss végig a falon, és ugorj a sziklaoszlop oldalán levő párkányhoz. Oldalazz körbe jobbra, ugorj a rúdra, és miután az 90 fokkal elfordult, ugorj a kis alkóvba. A gombot megnyomva egy másik rúd fordul el. Vedd fel a nagy életerőcsomagot és juss le a padlóra. Az 1-es szőnyeg következik. Ugorj a forgó rúdra, de rögtön ugorj róla tovább a következő forgó rúdra. Fordulj rajta balra, majd ugorj a bejárati ajtó falán levő fémpárkányra. Oldalazz jobbra, ugorj a zöld fali létrára, majd ess le a párkányra. Mássz be az alkóvba, nyomd meg a gombot, mire négy rúd emelkedik fel. Vedd fel a kis életerőcsomagot és juss vissza a padlóra. A 3-as szőnyegről ismét ugorj az oszlopra, egyet fel, jobbra majd fel, át a sarki oszlopra, jobbra a fémpárkányra, majd oldalra a másik fémpárkányra. Most ugorj a rúdra, majd azonnal az L-alakú rúdra, onnan a kék oszlopra. Mássz fel, ugorj a szomszédos kék oszlopra, majd a pózna kerek tetejére. Tovább a másodikra, majd a felső fémplatformra, amelyről vedd fel a Csavarkulcsot (Wrench). Fordulj jobbra, és ugorj a sziklaoszlop oldalán levő párkányhoz. Kapaszkodj balra, majd ugorj, elkapva az alkóv peremét. Vedd fel a Leletet (6/8), majd juss le a padlóra. A 3-as szőnyegről megint ugorj a szokásos oszlopra, egyet fel, kapaszkodj balra, megint fel, majd némi falon futás után ugorj a falról merőlegesen balra, a ferde rész tetejére. Gyorsan ugorj tovább még a lejtő tetején a következő lejtőre, majd azon lecsúszva kapd el a rudat. Várd meg, míg az elfordul 90 fokot, és innen ugorj be a Lara háta mögötti alkóvba, ahol a következő Leletet (7/8) veheted fel.

Távozz az edzőteremből és juss vissza a hallba, majd a kertbe. Fordulj jobbra, és szaladj egészen a szivattyúig. A csavarkulcsot használva indítsd be a szerkezetet. A kutakból ismét folyik a víz! Valamelyiknél állj meg, és töltsd meg a nálad levő vödröt vízzel (Bucket of Water), majd térj vissza a hallba. Menj a dobozokhoz, ragadd meg azt, amelyiknek egy kis piros címke van a tetején, és húzd ki a padlókapcsolóra. A kandalló hátsó részében levő kőpanel oldalra csúszik. A vödör vízzel oltsd ki a tüzet, majd vedd fel a csillogó Díszíjat (Decorative Arrow). Most irány a dobozoktól balra nyíló ajtó, mely a félig megépült medencéhez vezet.

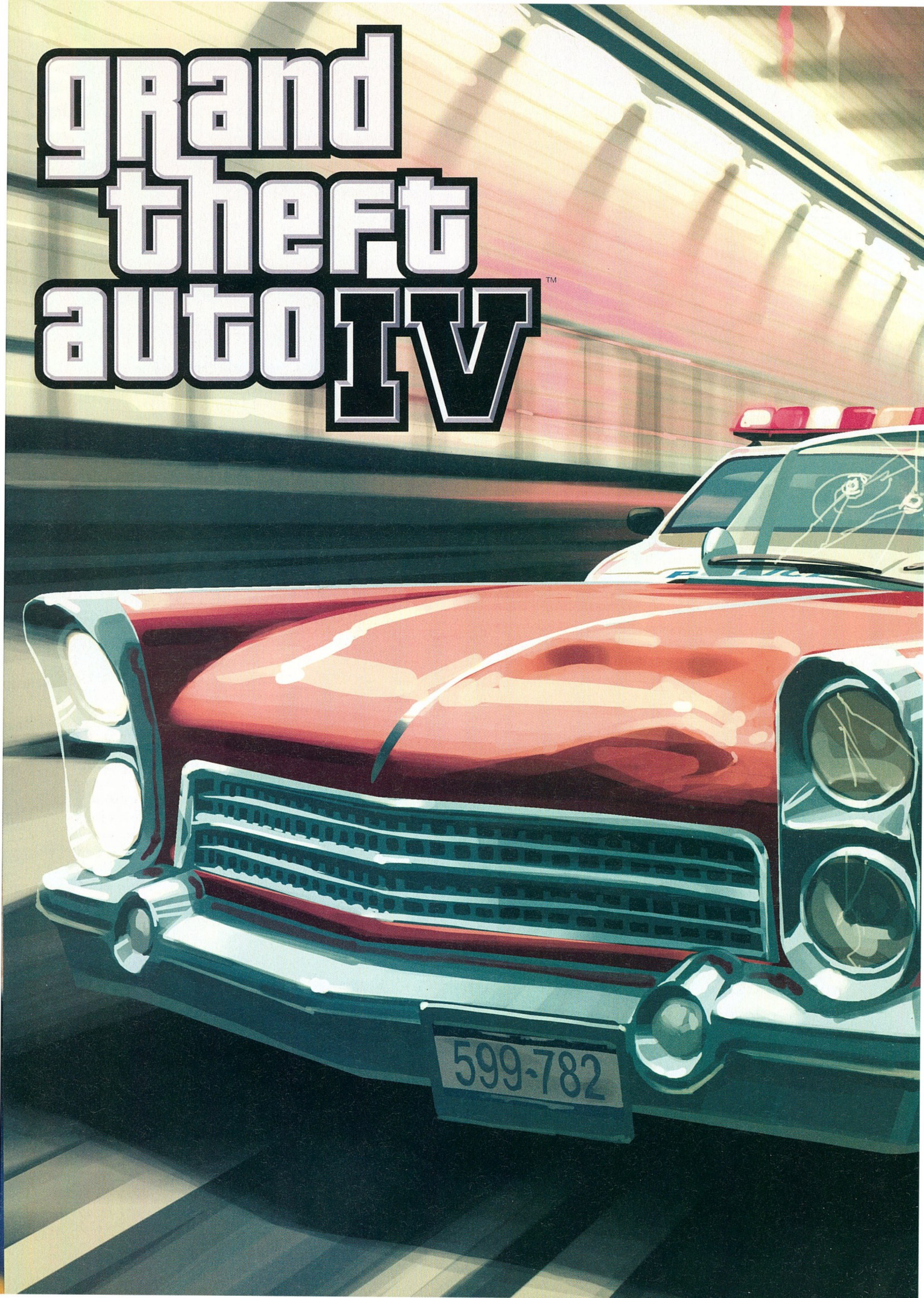
Kezdésnek lőj a terem túloldalán levő fapalánkot tartó kötélre. Most fordulj jobbra, és a horgonnyal húzd le az Athéna-szobor kezében tartott lándzsát úgy, hogy az merőleges helyzetbe kerüljön. A piros szemetes konténert húzd hátra a két állványzat közé. Szaladj a terem túlsó felébe, mássz a ládákra, ugorj a rúdra, a körkörös erkély alján futó párkányhoz, és kapaszkodj jobbra. Ugorj a palánkokból álló falfelületre, kapaszkodj körbe, majd a lándzsán át ugorj az erkélyre. A rudakkal teli kis konténert húzd az erkély közepén levő kereszt alakú ábrára. Az Athéna-szobrot fordítsd úgy, hogy a lándzsa az ábra által mutatott irányba forduljon, eképpen keresztet alkotva a konténerből kiálló rúddal. Egy titkos panel csúszik odébb a szemben levő falon. Rálőve valahol egy víz alatti kerek rács gördül odébb. Most az erkély bal szélén lőj a tartókötelek végére, mire a szobor megremeg. Vedd fel a nagy életerőcsomagot, majd menj vissza a jobb oldalra. Ugorj a lándzsára, a palánkokra, majd az állványzatra. A gödör felett a konténerből kiálló pózna tetejéről átugorva teremj a túloldali állványzaton, majd jobbra fordulva a magasban levő kampó és a horgony használatával lendülj át a túloldalra. Az erkélyen az egyik ládára rámászva lődd el a felfüggesztett Atlasz-szobrot tartó kötelet, és vedd fel a nagy életerőcsomagot. Menj a külső párkányra, és a horgonnyal rántsd meg a szobrot, mire az kimozdítja a gömböt, amely a padlókapcsolóra gurul. Egy második víz alatti rács is félregördül. Most ugorj a mozgó palánkon át a szemben levő állványzat oldalára, kapaszkodj balra, majd ugorj a Lara háta mögötti erkélyre. Lőj a kötél végére, mire a felfüggesztett szobor lezuhan, beszakítva a padlót! Az így keletkezett gödörben tudod felvenni a Dísznyilat (Decorative Bow). Most ugorj a vízbe, és ússz be a falon nyíló lyukba. Továbbhaladva gyűjtsd be az utolsó Leletet (8/8), majd húzd meg a kart, és ússz ki. Az edzőteremben vagy. Térj vissza a hallba, majd a kertbe.

Menj a sövénylabirintusban álló szökőkúthoz, és a vadász szobránál tedd a helyére az íjat és a nyilat. Húzd meg a kart, mire a szobor megmozdul, és a nyilat a szökőkút jobb oldalán álló szobor mellébe lövi. Az eltalált szobor egy fénylő tárgyat ejt a földre, ami nem más, mint egy Zenélődoboz hengere (Music Box Cylinder). Menj vissza a hallba, fel a lépcsőn, majd a jobb oldali erkélyre.

Menj a második ajtóhoz, lépj be, majd a folyosó végében levő ajtó mellett tedd a helyére az imént szerzett hengert. Ezzel sikerült belépned a jól őrzött zeneszobába! Itt könyveket és egy pajzsot vehetsz szemügyre, hárfázhatsz és meghallgathatod a játék megnyitott zenei betéteit a sztereón. Sikeresen felfedezted Lara családi rezidenciáját!

Petúnia
petunia@tombraider.hu


Wii™
Nintendo®


grand theft auto IV
™
599-782





576 KONZOL

akció

2001 2002 2005 2006
évfolyamok

999.- / évfolyam

Most hihetetlenül kedvező áron, 999.- /évfolyam rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait, amíg a készlet tart! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.(Kérjük, hogy nevedet, címedet, telefonszámodat pontosan add meg!)

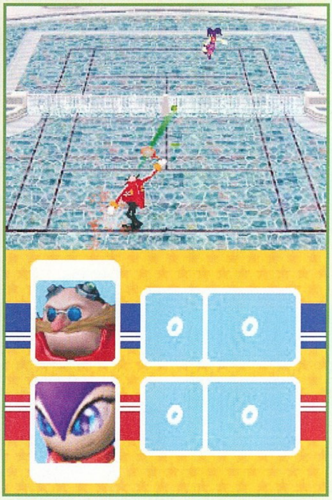
Megveheted:
az 576 KByte üzletekben
Megrendelheted:
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24.
telefonon: 06 1 369 2686
interneten: www.576.hu/kiadvány

A megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-

Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes. (Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk: 2000, 2003, 2004)

MÚLTIDÉZŐ









Ha máshonnan netalántán nem is, a múlt havi Konzol óta tudjuk, hogy a **Sega Superstars Tennis** a Sega és a Virtua Tennis összeadásának eredménye. Ugyan ami a vérprofi teniszező cuccokat illeti, nekem csak a PSP-s Smash Court Tennis 3-hez volt szerencsém, de ahhoz jó néhány masszív napon át, így hát szereztem némi gyakorlatot a műfajban, illetve rendelkezem némi viszonyítási alappal – ami jelen boncolandó anyagot nem helyezi túl előnyös megvilágításba. A kiadó jónak látta minden aktív fronton támadni a teniszező Sega hírókkal, mely verziók – zseniális húzás – egymástól szinte semmiben nem különböznek. Krisztián az előző számban értekezett a PS3-as és az Xbox 360-as formátumokról. Az ő tesztjében a game-ről írott főbb jellemzők a Wii-s, a PS2-es és a DS-es változatokra is igazak, így én inkább csak ezen verziók irányításbeli, grafikai, zenei eltéréseiről, illetve a multiplayer módozatokról fogok szólni az elkövetkezőkben.

SZERVA ITT, CSERE OTT

Ha egy játék irányításáról beszélünk, akkor a Nintendo platformjain megjelent verziókat érheti a tüzetesebb és élesebb kritika. A Wii-s Sega Superstars Tennis meglehetősen jól teljesít: négy kontrollséma közül is választhatunk. A Wiimote önmagában történő használata csak egyetlen ütést tesz lehetővé, tehát nem trükközhetünk fonákokkal. A legkézreállóbb és legszórakoztatóbb a Wiimote + Nunchuk páros, ilyenkor a Nunchuk analóg karjával terelgetjük a karaktert, a Wiimote-ot lengetve pedig elütjük a labdát. A klasszikus kontrollerrel történő irányítás az előzőhöz hasonló, csak a teniszütő lengetését imitáló mozgás nélkül, míg a Wiimote vízszintes helyzetbe fordított használata kissé kényelmetlen, a d-paddal történő iránymegadásból kifolyóan. A PS2-es változat kontrollja is jól sikerült: a szereplőket a bal analóg karral mozgatjuk, a labdát az X-szel ütjük el. Ha erősebbet akarunk ütni, akkor az X-et hosszabb ideig kell lenyomva tartani. DS-en választhatunk a gombokkal vagy a stylus-szal való irányítás között. A hagyományosabb metódus esetén a d-paddal tereljük a karaktert, a labdát pedig az A és B gombokkal ütjük el, sőt a cifrább dolgokhoz, pl. az átemeléshez a kettő kombinációja szükséges, mely kissé kényelmetlen. A stylus-os hókuszpókusz nekem enyhén fárasztó volt, erőltetettnek éreztem. Ezt a metódust választva a karakter automatikusan leszedi a labdát, nekünk az elütés irányát kell kijelölni bökdösséssel, viszont arra is figyelni kell, hogy emberünk az érkező laszti irányában álljon. Bár ez nem éppen hagyományos kontrollséma egy handheld teniszjátéknál, és szerintem csak kevés gamer tetszését nyerheti el, a készítők részéről tett gesztusként fogható fel, hogy éltek az érintőképernyő lehetőségével is. (Egyébként csodálkozom, hogy nincsen PSP-s változat.)

A Virtua Tennis grafikájának és fizikai motorjának hála értelemszerűen a Wii-s inkarnáció büszkélkedhet a legszemrevalóbb külsővel, de a PS2-s játék is dicséretesen teljesít: éles kép, folyamatos képfrissítés. DS-nél már kevésbé sikerült kihasználni a dupla képernyőben rejlő lehetőségeket. A felső ablakban látjuk magát az akciót; és bár a megjelenítés itt is szép és átmenetek nélküli, a figurák és a labda elég kicsi, gyors képsoroknál az ember kis híján bele is szédül az apró képernyőn történő nagy kavargásba. Az alsó screenen csupán a menü, a pontszámok és a Sega karakterek ikonjai foglalnak helyet. Mindenképpen bravúrosabb lett volna, ha más, hasonló műfajú DS-es játékokhoz hasonlóan a labda terelgetésébe mindkét képernyő bele lenne foglalva, akár a handheld oldalra fordított, könyvszerű tartásával megspékelve.

Muzikálisan a Wii-s és a PS2-es inkarnáció is hozza az összes platformra jellemzően jó színvonalat a változatos és a csak az adott Sega klasszikusokra jellemző repertoárral, mely DS-en, a konzol limitáltabb képességeit figyelembe véve különösen impresszív: nemcsak a karakterek különböző hangjait, de a pattogó labda sokféle zörejét is sikerült applikálni.

Ami a többjátékos módot illeti, Wii-n és DS-en négyen, PS2-n pedig ketten küldhetjük az ipart.

Összességében a game-ről én jórészt ugyanazt tudom elmondani, mint Krisz. Ha az ember teniszjátékra vágyik, akkor biztosan nem ezt a rövid, nem túl fantáziadús és repetitív stuffot, hanem a jóval profibb Virtua Tennis-t, Top Spint vagy Smash Court Tennis-t fogja megvásárolni. Viszont a Sega klasszikusain nevelkedett gamereknél biztosan sikert arat – jó példa erre a múlt szombat éjjel, amikor a Classic Mode Party után hazafelé tartva Ticsi szinte irigyelnivaló szenvedéllyel zengedezett ódákat erről a játékról, amit mondjuk Krisszel együtt magam sem igazán éreztem át. De hát valószínűleg másként látnám, ha egyszer az Eidos dobna piacra egy olyan teniszező cuccot, amelyben többek között Lara Croft, Jacqueline Natla, Pierre DuPont, Larson, Werner Von Croy, Kurtis Trent és James Rutland vonulnak fel. Vagyis ha nem vagy Sega mániás, ne vedd meg. Egyik verziót se.

Petúnia



MARTIN BELESZÓL!

Azon tűnődöm, hogy ha a Wii Tennis elment a sima kontrollerrel, ehhez minek kell a nuncsaku? A DS verziónál meg egy oltári baromság volt nem duplaképernyősre csinálni az akciót.

SEGA SUPERSTARS TENNIS

SEGA
MÁS VERZIÓ: PS3, X360

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2	1 - 4 játékos, multi tap memóriakártya 8 mb
WII	1 - 4 játékos, klasszikus kontroller
NDS	1 - 4 játékos, wifi

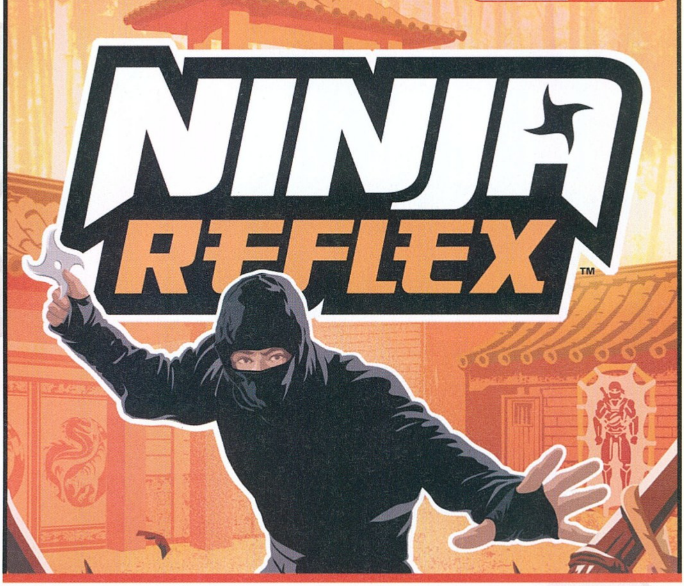
✔ masszív sega múltidézés, szép grafika, jó zene és méltányos multi
X a laikus számára szinte semmi vonzó nincs benne, rövid és fantáziátlan

PS2 WII NDS
6 pont

LAKATOS CHAPÓ CSABA IS INNEN TANULT KALATÉZNI!







Nem is olyan régen láttam az egyik netes honlapon, hogy a három újgenerációs konzol közül a Wii bír a legtöbb vacak játékkal, ha a teljes kínálatot nézzük. Érdekes tény ez annak tudatában, hogy régebben a Nintendo igen erősen bírálta a programokat, és alig-alig engedett pár kiadót tevékenykedni az aktuális platformjain. Anno a „Seal of Quality" matrica biztosított a nintendós minőségről, és nem csak egy disz volt a dobozképen. Most sajnos változott a helyzet. Sorra jönnek a flash és mobiltelefon játékszínvonalhoz illő alkotások, és a Nintendo nem tesz ellene semmit. Könnyű pénz? Az EA is így látja. Ők is beálltak a sorba a satnya minijátékok gyártásával. Tőlük érkezett most az új jövevény a futószalagról.

A címből már sejthető, hogy a ninják életét dolgozza fel a „műalkotás", a **Ninja Reflex**. Akik most a hajdani Tenchu (PS1 óta gyakorlatilag halott) szériára hajazó akcióprogramot vártak, azok csalódva lapozhatják tova az oldalt. A játék most a ninjalét rögös útját tárja elénk. A mesterünk, a Kill Billben látott Pai Mei utánzata 6 (viccesen röhejes) különböző próbán keresztül vezet minket be a ninjutsu világába. Az EA szerint ezen játék célja olyasféle, mint a Nintendo Brain Training készségfejlesztő mivolta, csak itt a reflexek, reakcióidő és a gyors helyzetfelismerés fejlesztésén van a hangsúly. Játssz vele naponta 10 percet és hamar meglesz a kívánt eredmény – mondják. Én úgy látom, hogy az internetes ingyen játékokhoz illő színvonalon mozgó vackok nem fogják túlságosan javítani képességeinket. Mik is ezek?

Shuriken: Nem is tudtam, hogy anno a korabeli időkben ilyen fejlett technológia állt rendelkezésükre a hajdani japánoknak. A dojo környezetében (kertjében, tetején) jelennek meg futószalagon a szamurájos papírcélpontok. Feladatul adott ezek eltalálása, levadászása. A célzás Wii-n a pointer használatával, és a Wiimote rángató mozgatásával történik. A DS képességek is kihasználásra kerülnek. Stylus-szal elsőnek az érintőképernyőn az ellenségre bökünk, majd egy erőteljes vonal húzásával dobunk.

Hash: Mr. Miyagi és Daniel-san, avagy a Karate kölyök mozi egyik feladatát hozza be a gyakorlatba. Ez a légyfogás evőpálcikával az összes közül talán a legélvezetesebb. Wii-n rámutatunk a képernyőre, majd az A+B gomb egyszeri lenyomásával kapjuk el a rovart, majd tesszük be a mester gyűjtőedényébe. DS-en csak szimplán rámutatunk a célra, majd hasonlóan teszünk, mint a nagytestvér esetében. Ami nehézséget jelenthet, hogy néha megjelennek a játékban úgynevezett szuper legyek, akik sokkal intelligensebbek és gyorsabbak.

Ko: Pecázás a folyóparton, mindenféle horgászfelszerelés és egyéb segédlet nélkül. Kövesd végig a halat, majd amikor a felszínre jön, laza mozdulattal rántsd ki. Wii-n szintén az A+B gomb egyszeri lenyomásával illetve a mozgásérzékelés segítségével, míg DS-en szimplán a képernyőre rábökéssel történik mindez.

Hotaru: A legjobban ezt a feladatot untam: Szentjánosbogarak elkapása az éjszakában. Wiin semmi ügyesség nem kell hozzá. Megjelenik a bogár és nyomsz egy A gombot, mindenféle célzás mellőzése nélkül. DS-en ismét kreatívak voltak a fejlesztők: bökj rá a célpontra ismét.

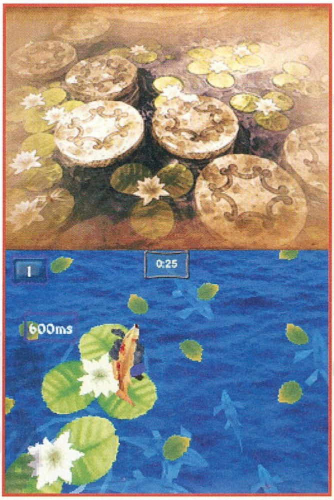
Katana: A kardforgatás mesterségébe vezet be. A sűrű erdőben ránk törő szamurájokat kell egy laza gyors mozdulattal a másvilágra küldeni. Aki Wii-n egy igazi kardpárbajra számított, az nagyot csalódik. Alaphelyzetben vertikálisan tartod a Wiimote-ot, majd amikor a gép kéri, akkor horizontális állapotba forgatod. Ezután a támadót a joy rázásával (bárhogyan, mivel nem nézi) levágod. DS-en egy laza horizontális vonal húzása mindez.

Nunchaku: Ha már a Wii vezérlője teljes összeszerelt állapotában egy nunchakura hajaz, akkor végre kihasználják a gép ezen képességét is, gondolnánk naivan. Erről só sincsen. A játék csak a Wiimote-ot alkalmazza, mindenféle ügyesség mellőzésével. A mester tárgyakat hajít felénk, cél ezek eltalálása. Egyfolytában rázhatod a joy-t, akkor is végeztél a feladattal, mert az öreg szinte csak középre dob. DS-en ez egy picit „komplexebb". Az L+R ravaszokkal ütsz, míg a stylus-szal leutánozod a képernyőn a kívánt hullámmozgást.

Összességében a nem túl étvágygerjesztő feladatok lenyomhatóak körülbelül 4 perc alatt (mértem). Motiváció sok nincsen. Minden egyes küldetés többször is végigszenvedhető némi nehezítéssel, illetve a mester vizsgáján ha jól teljesítünk, akkor miénk lehet a hőn áhított fekete öv. A játékmenetet próbálja színesíteni a maximum 4 játékos számára elérhető multi, már ha van ennyi ember a földön, aki hajlandó ezzel nyomulni.

A kulcsínről is essen szó. A grafika kb. mindkét gépen megegyezik: akár egy flash game, talán még mobiltelefonon is elfutna. A muzsika is egy monoton idegesítő vacak, pedig a japán tradicionális zenéből lehetett volna táplálkozni. A zenei felelős biztosan szabadságon volt. Összefoglalva: együgyű, bugyuta casual gagyi. PONT. Nem tudom, hogy miért erőltetik az ilyen játékokat. Tényleg megveszi ezeket valaki, főleg ennyiért? PC-re is kiadta ezt az EA, sokkal olcsóbban, ezért is tartom felháborítónak, hogy mindez ezeken a platformokon teljes áron kapható. Komoly gamer messzire kerülje el! (Talán a 4 év körüli kölyköknek oké lehet.)

Kenny



MARTIN BELESZÓL!

Mostanában hallottam, hogy bár eddig a világon szinte megszámlálhatatlan mennyiségben adják el a Wii gépeket, addig a szoftverek nem fogynak túlzottan jól. Ez annyit jelent a gyakorlatban, hogy szinte mindenki a konzolhoz adott Wii Sports-szal nyomul. Nos, ez a game kb. ugyanaz a színvonal, úgyhogy akár még jó választás is lehet a „hétvégi játékos" családoknak, ahol kisgyermekek vannak – az a Wii tulajok 80%-ának.

NINJA REFLEX

EA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

WII – 1-4 játékos, 480p, 16:9

NDS – 1 játékos

✔ nem kötelező megvenni
X jóindulattal 5 perc szórakozás

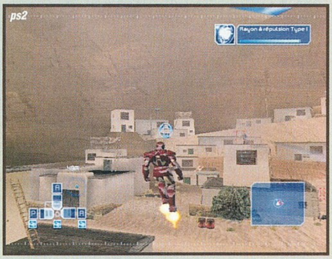
WII NDS
3 pont

JÓBÓL IS MEGÁRT A SOK









Újabb bőr, legalábbis a filmekből, vagy még pontosabban a szuperhősös filmekből készített videojátékok listáján, amely már így is sokkal több résztvevővel rendelkezik, mint arra szükségünk lenne. De nem, elnézést: szükség lenne a jó (!) adaptációkra, csak ilyenből finoman szólva is elég kevéske van. A filmes adaptálások többnyire sótlan, unalmas, a filmtől elrugaszkodni képtelen, és ragaszkodása mellett izgalmassá válni nem képes tömegcikkek, amiket a gamerek nagy általánosságban a hátuk közepére kívánnak. Ez már jó párszor megtapasztalhattuk. Ebbe a nem túl közkedvelt közegbe igyekszik most berobbanni a Sega pesztrálta **Iron Man**, amely az állítólag egészen jól sikerült *Vasember* című mozi feldolgozása (jómagam a produkcióig még nem jutottam el – a *Fantasztikus négyes*, valamint a *Pókember 3* után valahogy a szokásosnál is kisebb lelkesedéssel várom a szuperhősös filmalkotásokat… egyéni szocproblem, tudom én).

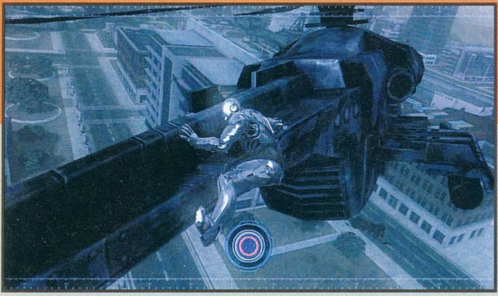
Anthony Stark, a Stan Lee alkotta páncélépítő multimilliomos a '60-as évek eleje óta lelhető fel a Marvel univerzumban, ahol először kifejezetten antikommunista hazafiként mutatkozott be (védve a hazáját, a nagy Amerikát), majd később karaktere elmélyült, rengeteg másik szuperhőssel is kapcsolatba került (nagyjából hasonló számúval a bajszát is összeakasztotta), története kiszélesedett, később még az alkoholizmussal is meggyűlt a baja. Természetesen hazánkban is találkozhattak vele a képregény rajongók (Csodálatos Pókember, Alfa magazin stb.), ám az szerintem nyugodt szívvel elmondható, hogy emberünk nem olyan közkedvelt Magyarországon, mint mondjuk az Államokban (micsoda meglepetés, hiszen Amerika Kapitány sem az a kifejezetten európai kedvenc – ezeknek a hősöknek a talán túlságosan erős patriotizmusa is elidegenítő lehet számunkra, hiszen országunknak jóval kevesebbet „nyújtottak", mint hazájukban, ahol elnyerték méltó tiszteletüket). Nem beszélve arról, hogy páncélemberünk az eredeti képregényes formában mindenképpen jobban fest, mint a vele készült videojáték filmes alapú CGI jeleneteiben.

Utóbbi megállapításra hamar rájöhetünk, miután elindítottuk a programot, mivel az átvezető animációk némileg viccesen néznek ki (vagy pedig én várok túl sokat a 2008-as év közepe felé közeledve), ezeknél a moziból kivágott kis snittekkel is jobban jártunk volna. De a lényegre térve, a programban megindulva, valamennyire követve a mozi jeleneteit a különböző Vasember-páncélokba bújunk, majd miután összeismerkedtünk a stuff irányítási rendszerével, sorban lenyomjuk a missziókat, amelyek általában a következő alapszituációba helyezik személyünket: repülj és pusztíts!

A repülés pedig alapvetően nagy élvezet, főleg a jelenlegi generáció nyújtotta lehetőségeket kihasználva, elég csak kedvenc Pókemberünk hálóhintázására gondolni, vagy a GTA IV helikopterezéseire, de természetesen a téma még abszolút nincs kiaknázva, talán ezen felbuzdulva is lett az Iron Man olyan amilyen. Tulajdonképpen a földön állva nem sokat fogunk ügyetlenkedni, mert az akciók kilencvenkilenc százaléka jobb esetben a levegőben zajlik, avagy a séma: elrepülünk a térkép jelezte piros és narancssárga pontok egyikéhez, lezúzzuk az ellenfelet (többnyire ezt is a felhőkbe kapaszkodva intézzük), aztán tovaszállunk a következő ponthoz, hogy megismételjük a tornagyakorlatot. Mindezzel nincs is gond, legalábbis az elején. Hősünk páncélzatán csillog a napfény, hátsója sugárhajtástól lángol (na jó, ez persze nem igaz), forgolódva és álmélkodva lessük a környezetet, miközben fene nagy terület tárul a szemünk elé. Pazar, mondhatnánk, ám közelebb repülve a tereptárgyakhoz már észre fogjuk venni a bibit, hiszen ha levettük a vélt „szabadság" okozta rózsaszín szemüveget, már nem is olyan szép az összkép. Hősünkön kívül szinte nincs is komolyabb látnivaló, a szürke és egyforma épületek/légvédelmi fegyverzetek/gyalogos katonák mindenféle jellemzővel illethetők, de azzal nem, hogy valami frenetikusan néznének ki. A főellenfelek még so-so, nekem tetszett az általam csak lebegő erődnek nevezett cucc is, illetve a vízeffekt az elvártaknak megfelelő minőséget nyújtja (jah, a vízmániám megmaradt), de ezeken kívül semmi, de semmi nincs, ami megfogná a játékost. Mindezek ismétlődnek sárgás és sivatagos, barnás és földes, fehéres és havas, valamint egyéb hasonló kombinációkban, majd kemény hat-nyolc órás unott gombnyomkodás után a program kiírja a csodás „The End" feliratot.

Nem, az unott gombnyomkodás sem túlzás. Mialatt hozzászokunk a nem annyira kézre álló (de emellett is elsajátítható) repülési irányításhoz, nagyjából le is tudjuk az összes támadási formulát, avagy lövünk és rakétázunk, közelről gyepálunk, mellkas lézert használunk, őrült gombnyomkodással használhatatlanná alakítjuk a kasztnikat, azután pedig álmosan ásítunk egyet, és elszörnyülködünk azon, hogy még csak fél óra











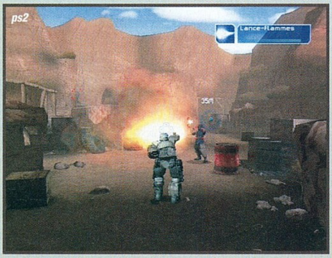
telt el a játékból, amelyből ezen a ponton már mindent láttunk is. Kellemetlen? Az.

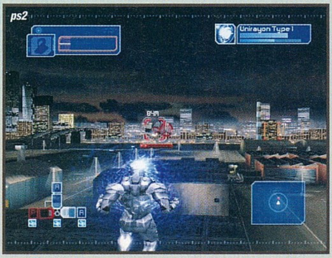
Multiplayer? Azmiaz? Úgy látszik, a Secret Level (Fina Fight: Streetwise, Magic: The Gathering, hamarosan Golden Axe: Beast Rider) ezt a szót és lehetőséget nem ismeri, bár tulajdonképpen egy áldás a módozat kihagyása, mivel a játék attól sem lett volna jobb (de jó, repkedhetünk tízen is, és lőhetjük egymást, meg a messzi kis izé lövegeket), sőt. Nem mellesleg ha valaki a platformok közti különbségekre kíváncsi, azt megnyugtathatom, mivel ezúttal nem igaz a „pixelre ugyanaz" jelszó, bár most sem a vizuális megjelenítés terén találhatjuk az eltéréseket. Mind a 360, mind pedig a Sony verzió egy plusz (exkluzív) ruhával rendelkezik, így a pöpec Extremis, a klasszikus Classic, a bitang Hulkbuster (ez tényleg nagyon komolyan néz ki, és nevéből adódóan Stark a Hulk elleni küzdelemhez építette a cuccot, ami meg is látszik rajta), az ötvenes- és hatvanas évek fantasztikus filmjeit idéző Classic MK mellett feltűnik még a Silver Centurion (360) és Ultimate (PS3) ruházat is. Természetesen a különböző bádogjelmezek egyéni tulajdonságokkal bírnak, de az eltérések nem akkorák, hogy bárki is szomorkodjon a kihagyott exkluzív ruha miatt, maximum a fanatikus rajongók tehetnek így, de szerintem nekik is felesleges.

Nagyjából már sejthetitek a végeredményt, ami természetesen nem túl jó. Rendben, a hallottak szerint a film ragaszkodik a képregényhez, ami jó (nagy különbségként csak azt hallottam, hogy Starknak semmi köze Vietnámhoz, a történet modernizálása miatt ezúttal Afganisztánnal gyűlik meg a baja), így a lehetőség adott volt (főleg, hogy az utolsó Vasemberes videojáték a szintén gyalázatos Iron Man X-O Manowar volt még az PS-re), ám az elvárásoknak mégsem sikerült megfelelni.

A grafika abszolút közepes, hiszen a főhős, illetve némely egyéb mellékes dolog ugyan szépen ki lett dolgozva, a program egészére az átlagos a jellemző – semmi különös, közel sem új generációs a kinézet, ami kicsit kevesebb ráfordítással az előző generációs gépeken is elfért volna (talán nem véletlen a PS2-es megjelenés sem); és mindez különösen igaz a már emlegetett átvezetőkre, amik szerintem szánalmasak lettek. A játszhatóság felemás, mivel a repülős gyilkolászást ugyan ki lehet tanulni, de valahogy nagyon nem áll kézre a dolog, szerintem ezt egyszerűbben is meg lehetett volna oldani; nem utolsó sorban pedig azt tapasztaltam, hogy néha igen frusztráló a játékmenet, ami az ellenfeleinknek köszönhető, amik hajlamosak például újragenerálódni, és ezzel a kis mókával nehezíteni amúgy sem egyszerű szuperhős-életünket. Mondjuk nekem nagy problémám nem volt a nehézséggel, sok külföldi kolléga húzta a száját emiatt is, mondván: időnként túl nehéz a program. A szavatosság majdhogynem a „no komment" kategóriába esik. Mint említettem, hat-nyolc órán át repkedünk és lövöldözünk, majd ennyi, kész és vége. Nincs multiplayer, a játék nem elég változatos ahhoz, hogy újra lenyomjuk (sőt biztos lesz olyan, aki azelőtt becseréli, hogy a vége főcímet látta volna), a sok csihi-puhi és bumm-bumm közepette egedül a főellenfelek nyújtanak némi kikapcsolódást a maguk módján (feltűnik Forrasztó, Ostor, illetve a kedvelt Titánium Ember, avagy Topolov is). A zenékkel nagy bajom nem volt, a főcímzene kifejezetten kellemes, ráadásul nagy öröm, hogy a játékban is Robert Downey Jr. adta a hangját bádogemberünknek (kis érdekesség, hogy Robert a júniusban érkező új Hulk filmkockáin is feltűnik majd Stark szerepében). Személy szerint a robbanásokat és a fegyverek zaját időnként erőtlennek éreztem, de nagyobb baj nincs a hanghatások terén – Downey néha poénos megjegyzéseket tesz, kommentálja az eseményeket. Minden korábban leírt információt összevetve képet kaphatunk a hangulat kapcsán is. Az elején még jópofa dolog a repkedve lövöldözés és pusztítás, de mindez hamar unalomba fullad, és utána már szinte semmit nem képes nyújtani az Iron Man. Sajnos, mivel az ötletből ennél jóval többet is ki lehetett volna hozni, főleg az egyelőre sikeresnek tűnő mozit figyelembe véve. Egy újabb felesleges adaptáció lenne tehát az IM? Igen. Sajnos az, és a szuperhősös téma, valamint a felhők közt játszódó harcok sem mentik meg a produktumot attól, hogy hónapokon belül örökre eltűnjön a mindent elnyelő süllyesztőben, ahol már annyi hasonló stuff is végezte. Ideje lenne elkészíteni egy tisztességes játékot a témában.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com





MARTIN BELESZÓL!

Az ég világon semmi érdekeset vagy kiemelkedőt nem találtam ebben a játékban, de ezt a szó legszorosabb értelmében vegyétek. Repülsz, lősz a helikopterre, szétvered a házat, megküzdesz a tankkal, aztán repülsz tovább. A helyszínek nekem végtelenül sivárak voltak, az akció talán valamivel jobb, amikor mindenféle rakétákat kerülgetsz, amolyan oldschool Space Harrier (játéktermi) szinten. Abszolút annyit ér, mit az itt látható pontszám.

IRON MAN

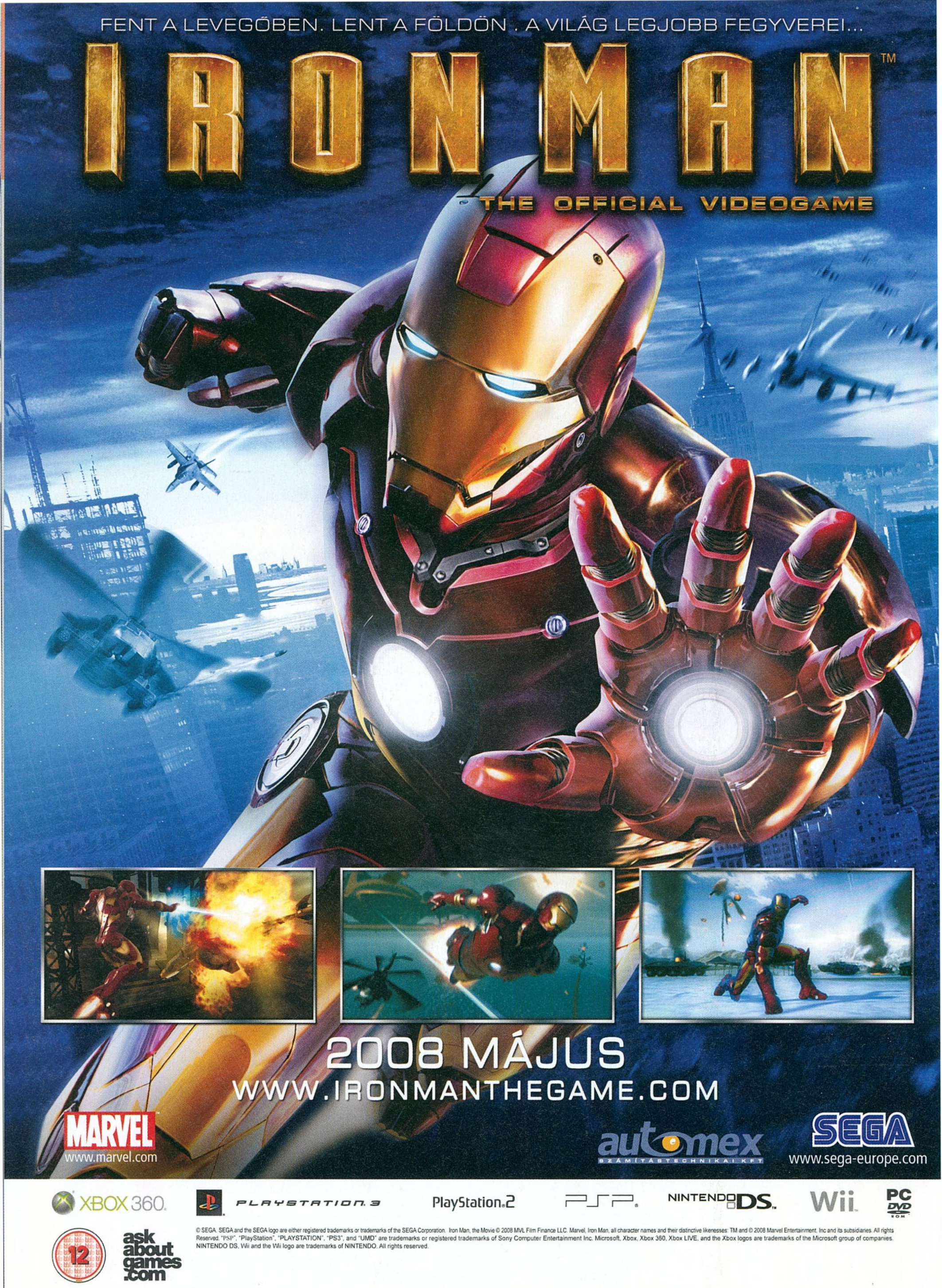
SEGA
MÁS VERZIÓ: DS, WII, PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2	1 játékos, memóriakártya 8 mb (280 kb)
PS3	1 játékos, dd 5.1, 720p/1080i, mentés120 kb
X360	1 játékos, dd 5.1, 720p/1080i/1080p, mentés 192 kb

✔ repkedünk és lövöldözünk
X kábé az első egy órában még élvezzük is

PS2 PS3 X360
4.5 pont



FENT A LEVEGŐBEN. LENT A FÖLDÖN . A VILÁG LEGJOBB FEGYVEREI...
IRON MAN™
THE OFFICIAL VIDEOGAME
2008 MÁJUS
WWW.IRONMANTHEGAME.COM
MARVEL
www.marvel.com
automex
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT
SEGA
www.sega-europe.com
XBOX 360.
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
NINTENDO DS.
Wii.
PC DVD ROM
12
ask about games .com


DEATH NOTE
デスノート
A Death Note a Bűn és Bűnhődés problematikáját boncolgató, komoly, felnőtt sorozat amely elsősorban gondolatiságával, semmint véres jelenetek által válik hátborzongatóvá. A sötét tónusú, halk szavú, művészi megoldásokban bővelkedő sorozat főként dialógusokra és belső monológokra épít. Csak a műfaj legnagyobbjai képesek arra, hogy ezekkel a letisztult, akciómentes eszközökkel is mindvégig fenntartsanak egy magnetikus belső feszültséget, amely vonzza a figyelmet. A kultikussá vált Death Note csütörtökönként 21:15-től látható az Animax műsorán.
16
© Tsugumi Ohba, Takeshi Obata / Shueisha © DNDP, VAP, Shueisha, Madhouse
A másik éned
ANIMAX®
www.animaxtv.hu
akció kaland sci-fi humor romantika

sony nyere

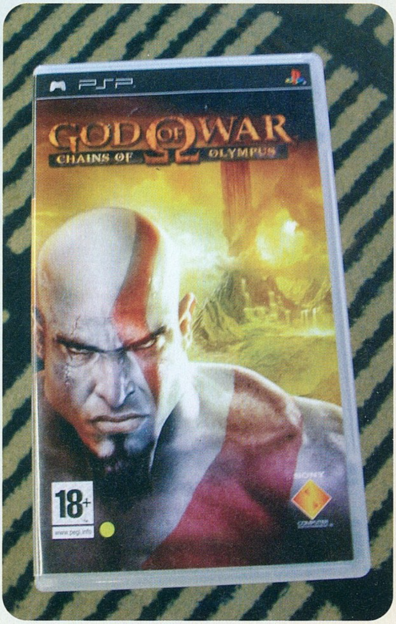
Ha meg akarod nyerni a képeken látható Sony ajándékok valamelyikét, nem kell mást tenned, mint kivágni a lap alján látható, fekete, háromszög alakú nyereményszelvényt, és borítékban vagy levelezőlapra ragasztva beküldeni szerkesztőségünk címére.

Sony nyereményjáték
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest, Pf.: 24.

- A játékban csak újságból kivágott szelvényt fogadunk el
- Kizárólag névvel és pontos címmel ellátott jelentkezést fogadunk el
- Beküldési határidő: 2008. június 4.
- Kérjük, ne felejtsd el feltüntetni, hogy választási lehetőség esetén melyik nyereménytárgyat szeretnéd megkapni



GYÖNGYHÁZFEHÉR PSP TOK



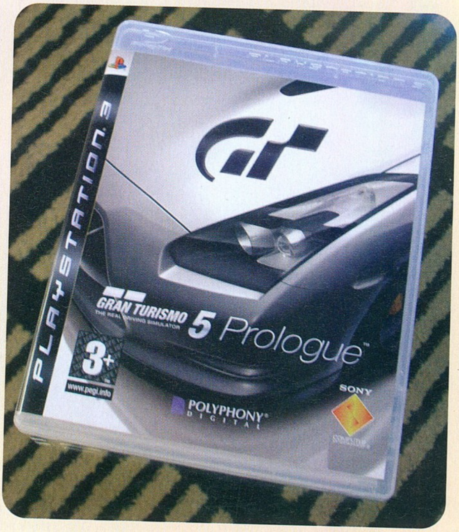
GOD OF WAR PSP JÁTÉK

Nyereményszelvény
576 KONZOL

ményjáték



GOD OF WAR PÓLÓ (L-ES MÉRET)



GT5P JÁTÉK

PSP JEGYZETTÖMB ÉS TOLL



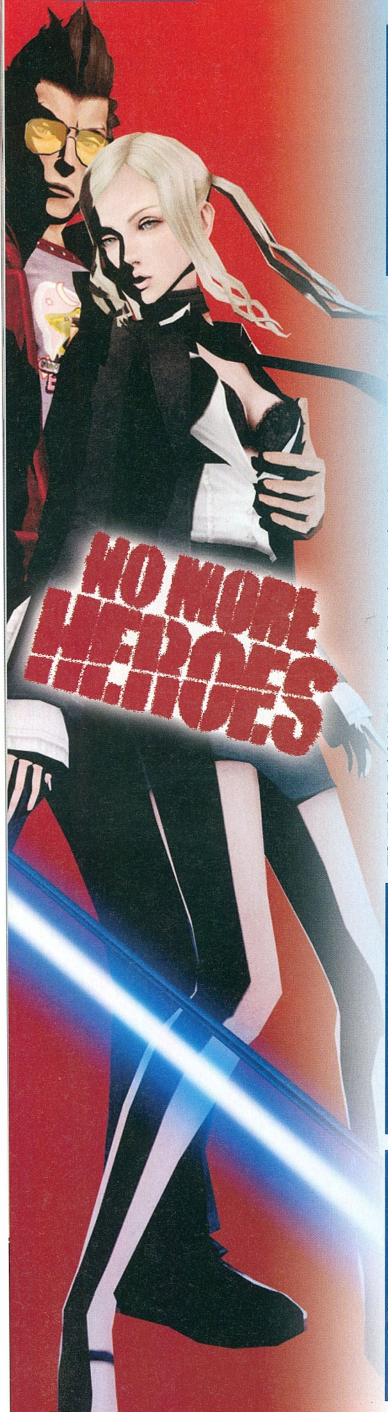


PLAYSTATION 3 KULCSTARTÓ

PSP DZSEKI (M-ES, KIS MÉRET)



CSAK EGY MARADHAT







Körülbelül 1.5-2 évvel ezelőtt tárta először a nagyközönség elé csalogató bájait a **No More Heroes**, mint a *Grasshoppers Manufacture* legújabb készülő produktuma, mellyel a Nintendo „forradalmi" masináját célozták be. Akik nem ismernék, azon kicsiny, Japánban székelő fejlesztőstúdióról van szó, akiknek a Killer 7-t, a gémerek közösségét erősen megosztó játékot köszönhettük, mely a mára már „letűnt" generáció masináira (GC, PS2) jelent meg. Ennek ellenére a cég neve sokaknak ismeretlenül csenghet, lévén elvont, sajátos, beteges stílusú játékaiknak köszönhetően kereskedelmi szempontból nem arattak osztatlan sikert, noha a szakma elismerését azonnal kivívták. Goichi Suda-t (vagy ismertebb becenevén Suda 51-et), a GHM fejét s producerét ez természetesen nem gátolta meg abban, hogy saját illetve csapata ragyogó tehetségét ne kamatoztassa ismét egy újabb alkotásban. Az akkori bemutató rövid és ütős volt, a hangulat csak úgy áradt a prezentációból, melyet a gyönyörűen és egyedileg kivitelezett cel-shaded stílusú látványvilágának is köszönhetett. Ezek után nem volt csoda, hogy felfokozott várakozás, és találgatások sora töltötte meg a végleges verzió eljövetele előtti hosszú hónapokat. A napok számlálásának vége lett, a játék az idei év tavaszán végre megjelent, minden Wii tulaj legnagyobb örömére.

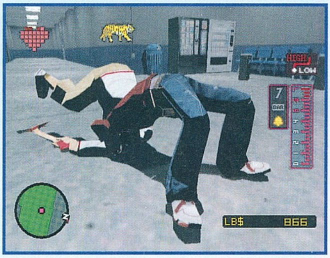
A No More Heroes üde színfoltot jelent a „kis fehér dupla DVD-tok" játékpalettáján, nem csak azért mert ez stílusában végre a felnőtt illetve játékos rétegeket célozza meg, hanem mert csodák csodájára nem mini-játék kollekció, sütésfőzés a nagyival, vagy valamilyen Disney Varázslat 1 percese, hanem komoly, huzamosabb ideig a tévé elé szegező, egyedül élvezhető alkotás.

A programban Travis Touchdownt alakítjuk, aki Santa Destroy-ban (egy kitalált városban), Kaliforniában tengeti mindennapjait. Hősünk hétköznapi otakunak (olyan ember, aki megszállottan vonzódik az animékhez illetve a mangákhoz) tűnik első benyomásra, de amint fény derül ultralaza, gizda, „ki-ha-én-nem" stílusára, elvont gondolkodásmódjára, mérhetetlen becsvágyára s lassan kiismerhető céljaira, rájövünk, hogy nem egy mindennapi személyiség. Az alapkoncepció szerint, miután Travis az egyik internetes aukción nyer egy Beam katanát (ez a játékban használatos fegyverünk, mely hangjában, s kinézetében a jedik elegáns fegyverére hasonlít, nem is kicsit), aminek következtében eltökélt szándékává válik, hogy bérgyilkos lesz. Leghőbb vágya most már nem is lehet különb, mintsem hogy a város legjobbja legyen újdonsült szakmájában. Ehhez nem kell mást tennie, mint a helyi Egyesült Bérgyilkosok Szövetsége (UAA) által vezetett Top 10-es ranglistán végigverekednie magát a végső üdvözülés érdekében. Természetesen nem megy olyan könnyen a vadászat, mint ahogyan azt elsőre elképzeljük. Ahhoz hogy részt vehessünk ezeken a viadalokon, fizetnünk kell, méghozzá nem is keveset. Hiába, az élet pénz, még a virtuális világban is. A szükséges anyagi javak összeszedéséhez munkákat, illetve kisebb küldetéseket vállalhatunk szerte a játék középpontjául szolgáló városban. Apropó város: itt szabadon kóborolhatunk, mindenfelé amerre a kedvünk tartja. Természetesen GTA szintű magasságokban nem kell gondolkodni, annál jóval kisebb, gyakorlatilag csak összekötőkapocsként szolgáló területet vehetünk majd irányításunk alá. A játék lényege nem is a városban történő furikázásról szól majd elsősorban, de mint hangulati elem tökéletesen beleilleszkedik az összképbe. Mehetünk gyalogosan, vagy bepattanhatunk hatalmas vagány motorunk nyergébe is (ez utóbbi a javallott).

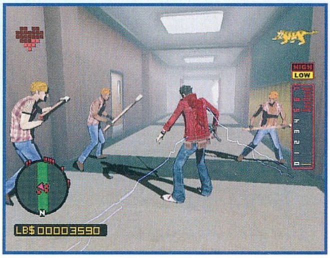
Pénzszerzésre, mint említettem többféle lehetőségünk van s ezen feladatok kellemesen változatosak is. Apró, kommersz részmunkákat vállalhatunk például, amik mintegy éles ellentétei a nagy célnak a játékban, amikor halomra ölünk mindenkit olümposzi magasságokba jutásunk érdekében. Nagyon üdítőnek találtam ezeket a feladatokat. Mindemellett viccesen néz ki, amikor füvet nyírunk a kertben, skorpiókat gyűjtünk mielőtt bárkit veszélyeztethetnének, vagy éppen beállunk inasnak a helyi benzinkútra és még sorolhatnám… Ezen feladatok elvégzése után természetesen pénzmag a jutalmunk, viszont ennek a mennyisége nagyban függ a teljesítményünktől is. Minden feladat időre megy, s ha az adott időn belül nem végzünk teljesen a ránk szabott dolgokkal, nem kapjuk meg a teljes előre beígért összege,t hanem annak csak az arányaiban elosztott részét, így kisebb izgalmat, kihívást is csempésztek a dologba. Természetesen végtelen alkalommal vehetjük fel újra a melókat, bezsákolva ezzel a súlyos összegeket. A másik lehetőség tárcánk duzzasztására az apróbb likvidálási feladatok elvállalása. Ezek állhatnak a szokásos megadott mennyiségű ellenfél időn belüli lekaszabolásától kezdve egészen az izgalmasabbakig, amelyek viszont már speciális feltételekkel is bírhatnak, mint pl. amikor csak kard nélkül küzdhetünk, vagy úgy kell bevégezni a jónépet, hogy rajtunk közben egy karcolás sem esik.

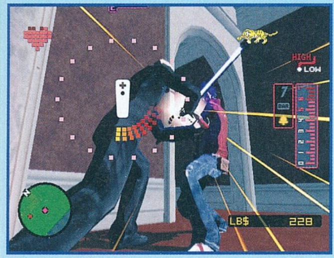
A megszerzett pénzen nem csak neveztethetjük magunkat, hanem különféle-dolgokra is költhetjük a súlyos, nehezen megszer-

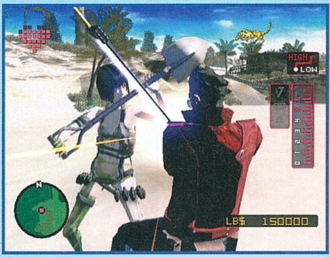


















zett lóvét. Elmehetünk konditerembe, ahol különféle gyakorlatok elvégzésével (melyek mozgásérzékelős minijátékokként kerültek megvalósításra) fejleszthetjük karakterünk képességeit, amiket harc közben kamatoztathatunk.

Másutt öltöztethetjük magunkat a legelvontabb ruhakölteményekbe, vehetünk videokazettákat (amiket valóban meg lehet nézni a motelszobánkban elhelyezett TV-n, s itt most rendes kidolgozott klipekre tessék gondolni), vagy fejleszthetjük katanánkat alkatrészekkel, illetve lecserélhetjük egy újabbra.

De térjünk vissza a lényegi részekre. Amint összejött a kívánt összeg mehetünk is a következő, előttünk a listában álló bérgyilkost kardélre hányni. Mielőtt eljutunk a kiszemelt áldozathoz, először is át kell verekednünk magunkat csatlósainak hordáin, s lesznek belőlük bőven, ahogy haladunk végig az adott pályán. Itt jön természetesen képbe a játék fő élvezeti részét képező faktor a nagybetűs HARC. Nincsen abszolút túlerőltetve a Wiimote-os suhintgatás, nem ragaszkodik görcsösen ahhoz, hogy csak azt használd. Ellenben tökéletes egyveleget alkot a régi hagyományos gombnyomkodással, illetve a mozgásérzékeléssel, s teszi ezt olyan jól, hogy több óra kaszabolás után is ugyanolyan élvezetet képes nyújtani, mint az első rácsodálkozáskor, próbatételkor. Alapvetően az A gombbal kivitelezhetünk minden mozdulatot, amit a karddal (Beam Katana) végzünk, a B-vel pedig ütni, rúgni tudunk, bár ezeket kevésbé kell használni. A „távpuska" ott jön a képbe, hogy nem mindegy hogyan is tartjuk. Lehet lefelé nézve (Low), vagy emelten tartani (High), s ez meghatározza, hogy hogyan fogunk támadni, milyen kombinációt lehet kivitelezni. Ehhez még hozzájön, hogy az ellenfélhez viszonyítva miképp állunk (előtte, mellette), célra fogtunk e valakit s csak őt támadjuk, vagy vágunk akit érünk a környezetünkben. Iszonyatosan látványos kaszabolásokat, mészárlásokat lehet így ezeket kombinálva kivitelezni, s hogy ne legyen elég, minden ellenfélnél, amikor már majdnem leöltük egy pillanatra megáll az akció, és egy felvillanó nyíl valamelyik irányba mutatva jelzi nekünk, hogy bizony arra lendíts egy határozottat a Wiimote-tal, minek hatására Travis egy látványos kivégzésben részesíti a delikvenst, természetesen a mozdulat irányának megfelelően a beleélést nem kicsit megdobva ezzel. Az összhatás, a hangok (ahogy az ellen halálsikolya a füledbe hatol, a kard vágásának a hangja) valami elképesztően pezsdítő, talán így leírva nem is jön át nagyon, ezt látni, érezni, hallani kell. Azt meg sem említettem, hogy amikor suhintjuk az irányítót, a kis hangszórójából a fényszablyát idéző „hümmögések" törnek elő, méghozzá meglepően jó minőségben. Odaverős az egész úgy, ahogy van. A főnökök maguk is megérnek egy misét, mindegyik külön-külön egyedi személyiség, jellem, saját történettel, céllal és gondolkodásmóddal. Poénokat megint csak nem lőnék le, legyen elég annyi, hogy ezeknek a karaktereknek a kivitelezése, mélysége, gyenge pontjaik kitapogatása és ezáltal a legyőzésük módjai mind-mind a Metal Gear Solidban levőekhez foghatóak s egyáltalán nem túloztam.

Mindezek mellett a játék telis-tele van az alkotók védjegyeivé vált abszurd dolgokkal, extrém megoldásokkal, a hanghatásoktól kezdve a grafikai kivitelezésen át egészen a merész morbidabb poénokig. Például, ki hitte volna, hogy a játékban menteni csak a WC-re elszaladva lehet, ahol láthatjuk, amint éppen nagydologra készülünk?

A NMH-ról lehetne még írni hosszú sorokat, de a helyem sajnos véges. A végére gyorsan jöjjön egy kis audiovizualitás is, mert az is szót érdemel. A felcsendülő szinkronhangokról, effektekről nem is szóltam még, pedig osztályon felüliek. Adják a lovat az amúgy is kiváló hangulat alá, tökéletesen segítenek beleilleszkedni, beleélni magunkat ebbe az elvont történetbe. Hogy maga az album milyen, az teljes mértékben egyéni ízlés dolga, nekem nagyon bejött, de ez természetesen szubjektív.

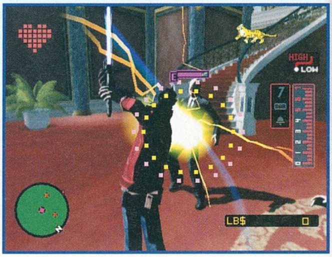
A játék grafikája szerintem telitalálat, még ha nem is HDTV gyilkolásra készült roppant hangulatos, stílusos, a kívánt hatást elérő és a célnak megfelelő körítést kapott. Sehol sem eltúlzott, sehol sem végtelenül puritán, viszont a karakterek mindenhol, mindenütt kiemelkedően néznek ki.

Zárszóként mondhatnánk, hogy ez egy majdnem tökéletes játék a maga nemében. Valahol igazunk is lenne. Nem akar többnek látszani a NMH, mint ami, s ezt nem is erőlteti. Izgalmas, roppant hangulatos, frissnek ható akciójáték, nem több, nem kevesebb. Sajnos kevés kiadó követi az általa kitaposott utat, pedig ez a példa is bizonyítja, hogy igenis lehet jó programot alkotni úgy, hogy a régit és az újat egészségesen keverjük össze, okosan átgondolva. Én egyetlen egy hibát véltem felfedezni, ami miatt nem is említettem ezen „elemét" a játéknak. Az amerikai kiadás roppant véresre sikeredett, míg a program EU változata sajnos erősen cenzúrázott, így sehol sem fröcsög a vér, illetve a látványos „boss" kivégzések (melyek csak az átvezetőkben vannak) is törölve lettek a programból. Ez, noha az erre szomjazóknak biztosan fájó pont, véleményem szerint nem von le olyan sokat a game élvezeti értékéből, lévén az érintetlen maradt.

Roxx

MARTIN BELESZÓL!

A game érdemeinek ecsetelése megtörtént, én inkább egy sztorival jönnék elő: az európai Nintendo központ ezt a stuffot törölte – vagy fel sem vette? – a palettájáról. Mit jelent ez? Magyarországon hivatalos forrásból nem szerezhető be. „Köszönjük, majd kiértesítjük" kategória...



NO MORE HEROES

RISING STAR GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

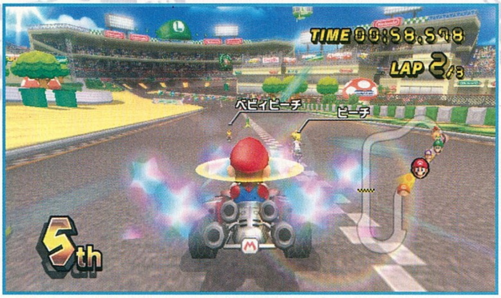
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos, 16:9, 480p

✔ adrenalinbomba a harc, a hangulat
X cenzúrázott eu kiadás

8.5 pont

REPÜL A KÉK TEKI, KI TUDJA HOL ÁLL MEG...





Az idei évben már életének 16. évét tölti a Mario Kart sorozat. A Gombakirályság lakóit felvonultató gokartverseny széria 1992-ben debütált a legendás Super Nintendo konzolrendszeren. Összesen 6 epizód látott napvilágot a mostani Wii-s változattal együttvéve, vagyis minden generációban egy epizód jelent meg. Hogy mi a siker kulcsa? Az igazán élvezetes egyjátékos módozat mellett a hihetetlenül hangulatos, istenkirály multiplayer, amelyet rajongók hada vár szinte messiásként az újabb és újabb részek megérkezése alkalmából.

talán nem is kell mondani, hogy ezzel a dobogó csúcsának megszerzése irányába táplált hiú ábrándjának vége szakadt. Hatalmas őrjöngés, míg másokból hangos kacaj törik elő. Eltelt 6 óra, már reggel van, de szüntelenül duruzsolnak a kis gokart kocsik. Már vagy a századik versenynél járunk, senki nem unja, a mosoly csak úgy ragyog az arcokon. Nincs jobb szó, ez a Mario Kart varázs. Varázs, mert nem ereszt. Varázs, mert annyira jól megszerkesztett pályái vannak, hogy csuda. Varázs, mert az a játékmechanizmus, hogy a versenyzés mellett szivatós fegyverek is rendelkezésünkre állnak kiváló ötlet-

rossz extra ez. Miben más, miben több ez a rész, mint a korábbi részek? – kérdezhetnénk jogosan. Minden rész próbált valami újat beleépíteni a játékmenetbe, néhol több-kevesebb sikerrel. A legtöbbet a Gamecube-os MK: Double Dash!-nél kockáztattak, ahol 2 pilóta bűvészkedhetett a volánnál. Véleményem szerint ez egy rossz döntés volt, hiába kínálta a sorozat életében először a világháló adta többjátékos lehetőséget a gép, akkor is a sorozat egyik leggyengébb epizódja lett, pont emiatt. Itt most ilyen drasztikus lépésekről szó sincsen. A korábbi bevált jó dolgokat megtartották és kicsit tovább pofozták, illetve hozzátették



Gondolom mindenkinek kötődik valami szép emléke a sorozathoz. Ám ha a kívülállók csoportjába tartozol, akkor sok élvezetes percből vontad ki magad. Ne riasszon el a gyerekes külső, ne csak a mariogyűlölet beszéljen belőled, inkább ha van egy kósza perced és lehetőséged kipróbálni bármelyik részét, uccu neki, ne mulaszd el. Biztosra veszem, hogy pillanatok alatt elvarázsol a mulatság és alig bírod majd lerakni a kontrollert. Nekem is megannyi szép emlékem kötődik a sorozathoz, elsősorban a legutóbbi DS-es részhez (szerintem a legjobban sikerült epizód volt eddig, hála többek között a kiváló, 1 kártyával is játszható multiplayer lehetőségének). Érd, 6 kicsit bódult állapotban leledző fiatal, 6 DS a kézben és megszámlálhatatlanul sok szúnyog. Síri csend övezi a várost, aztán hirtelen Krugman sikolya töri fel a csendet. Kék tekit kapott, természetesen az első helyen, a cél előtt egy kanyarral:

nek bizonyult, nemhiába másolja azóta megannyi játék. Varázs, mert úgy üvölt belőle a HANGULAT, így nagybetűvel. Lássuk, hogy tesztem tárgya, a Nintendo sikergépére, azaz Wii-re érkező folytatása, a **Mario Kart Wii** vette-e az elvárt akadályokat.

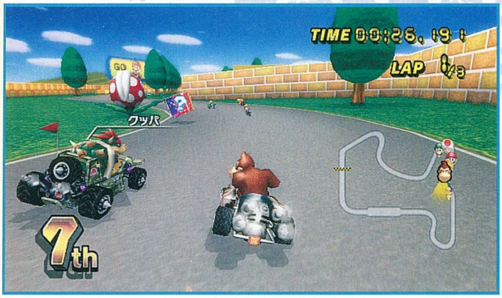
IT'S A WII!

Ami gondolom mindenkinek szemet szúr a legelején, az a játék méretes doboza: a csomagolás a szoftveren túl egy plasztik kormányt is tartalmaz. Kényelmesen behelyezhető a Wiimote, így a vezetés élménye még teljesebbé válik, mindemellett jóval kényelmesebb így maga a mozgásérzékelős irányítás is, köszönhetően a kormány fogásából eredő előnyöknek. A játék ennek ellenére egy normál Wii-s progi áráért kapható, szóval nem

az igen élvezetes trükközés lehetőségét. Ez az újítás igencsak megdobja a játék egyébként sem gyenge hangulatát. Amikor ugratsz, egyszerűen rántsd fel a kontrollert, ezután a levegőben valami mutatványt mutat be versenyződ, földet érve pedig egy kis ideig extra sebességhez jut. A DS-es résznél volt a legkiforrottabb a driftelés. Aki ezt profi módon betanulta, illetve ráérzett az izére, azt lehetetlen volt elcsípni. Emlékszem anno, hogy amikor Angliában felcsatlakoztam a hálózatra és nyomtam egy menetet az 576-os Kryssy-vel, ő egy kört adott nem csak nekem, hanem úgy a teljes mezőnynek. (Nem kicsit taposta a sárba az egyébként sem nagy egómat. Ő például ennyire beteg ember. :) Nos azért is említettem ezt meg, mert itt sokáig úgy volt, hogy száműzik ezt a farolási lehetőséget, és inkább a casual, vagyis az eseti játékosoknak kedveznek. Szerencsére nem így lett. Két opció áll rendelkezésünkre a gépjárműválasztás során. Van az









automata és a manuális mód. Az előbbinél a gép helyettünk driftel (bár nem kapunk extra löketet), míg az utóbbinál a megszokott módon, az ugrás gomb után jobbra-balra mozgatással csúsztathatjuk a cucc fenekét. Ha ügyesen manőverezünk, akkor a trükközések mellett itt is nyerünk némi mini-turbót. Egyébként a játék alapjaiban hozza a szokásos formulát. A nehézségi szintet ismét a gépjárművek motortérfogata alapján határozzák meg, azaz szokás szerint van 50, 100 és 150cc-s verseny. Ami változott, az a gépjárműpark. A gokart autók mellett újdonságnak számít a szériában a motorkerékpárok megjelenése. Az 50-es kategóriában gokartok, a 100-asban csupán motorok, míg a 150-es versenyeken már vegyes mezőnyű versenyek várnak a játékosra. Mindkét járműnek vannak előnyei és hátrányai. A motor sokkal élesebben fordul, gyorsabban gyorsul, illetve egykerekezéssel (joy felfelé) némi plusz sebességhez jut, míg a gokart gyorsabb végsebességgel bír, stabilabb, valamint vele extra driftelést is elő lehet csalni (ritmikusan jobb-bal irányzék, csúsztatás közben).



A szereplőgárda ismerős lehet azoknak, akiknek volt már valaha Nintendo konzolja (meg egyébként is, most még a csapból is ez folyik). Mario, Luigi, Donkey Kong, Peach, Toad, Wario, Koopa Troopa, Waluigi, Bowser, Yoshi, Baby Mario, Baby Luigi, Baby Peach [ezt látni kell, mega aranyos :)] az alap repertoár, míg később számos karakter, többek között Diddy Kong és a Mario Galaxy bájos hölgyeménye, Rosalina is megnyitható egy Luma társaságában. Ha Solid Snake-kel vagy Mr. Garrissonnal is versenyeznél, akkor sincsen ok aggodalomra, mivel később a saját Mii karaktereiddel is folyhat a versengés.

A pályák is a megszokott leosztásban köszönnek vissza. Gomba, virág, páncél, csillag és ehhez hasonló elnevezések megmaradtak. Továbbra is fele-fele arányban (16-16) klasszikus, illetve új pályákat kínál a program. A retro pályákat most, ha lehet azt mondani, a legjobban válogatták össze a Super Nintendo-s, Nintendo 64-es, GBA-as, GC-s és DS-es részekből. Nagyszerű érzés volt ilyen letisztult grafikával végigmenni ezeken a régi versenyeken. Delfino Plaza, Shy Guy Beach, Yoshi Falls, DK Mountain, Peach Gardens is itt van, hogy pár kedvencet említsek. Az újak is nagyon el lettek találva. Coconot Mall például egy hatalmas bevásárló központban játszódik, ahol Mii karakterekkel van díszítve minden, sőt, a mi Mii könyvtárunkból összeválogatott karakterek kesérítik meg az életünket versengés közben. A másik kedvenc pálya a Wario's Gold Mine, ahol síneken száguldunk megrakodott csillék társaságában. A le-fel hullámzó, kacskaringós pályán már-már hullámvasúton érezzük magunkat. Igen kellemes pálya még a Mushroom Gorge, ahol gombáról gombára kell ugratni. Ezen a helyszínen szinte többet vagyunk a levegőben, mint a talajon. :) A szokásos, kötelező jelleggel bíró szivárványpálya sem marad el, most Mario Galaxy zenei témával megspékelve. Tényleg van miből válogatni, könnyen megtalálja az ember a saját kedvencét. A versenyeken ami változott az az, hogy immáron 12 karakter indul a pályán a korábbi megszokott 8 helyett. A fegyverrepertoár is bővült. A megszokott zöld, piros és kék tekin, a gyorsító gombákon, valamint a csúszós banánokon, csillagon és a fél pályát átrepülő rakétán, valamint a kicsinyítő villámon túl maradt a látást zavaró paca is. Újdonság az óriás gomba (ezzel mi is óriássá változunk és eltaposunk mindenkit, aki az utunkba áll), POW Block (3 felütés után mindenki megpördül rajtunk kívül) és a villámfelhő. (Ez olyan, mint a vírus. Érintés útján terjed egyik versenyzőről a másikra. Ha te voltál az utolsó, amikor a villám lecsap, minivé változol.)

Tartalmi szempontból tényleg rendben van a játék. A normál versenyeken túl megtalálhatók a Battle, avagy az arénaharcok is. Két opció adott ismét. Az egyiken az ellenségek eliminálása, míg a másikon a legtöbb érme összeszedése a cél. Nem rossz móka ez sem. Ami a Wii változat erőssége azonban a szingli és Battle versenyeken túl az online csatározás. Nagyon profin megoldották! A verseny pillanatok alatt elindul, és szinte mindig talál partnereket a világ minden részéről. Semmi lag, semmi szakadás, mindez ingyen. Talán az első játék Wii-n, ahol nem éri semmi panasz az online szolgáltatást. Az étékelés kicsit érdekes ebben az esetben. Alapból 5000 pont áll rendelkezésünkre, ami a verseny kimenetelétől függően növekszik, vagy csökken. Természetesen minél több pont van, annál erősebb a versenyző. Indíthatunk online bajnokságokat, barátlistát nyithatunk, elkérhetjük a játékosok rekordjait, sőt egy gépen akár ketten is versenghetünk a világgal.

A végére még a technikai rész is legyen megemlítve. Grafikailag sokat csinosodott a játék a GC-s részhez képest, bár nem esünk hanyatt úgy, mint tettük azt a Mario Galaxy során. Szép színes a grafika. A zenei rész a szokásos minőség, mint mindig, most is igencsak megdobja a hangulatot. Az irányításban számos lehetőséget kínál a progi. Lehet döntött Wiimote-tal (akár kormányba helyezve) a Wii mozgásérzékelős képességeit kihasználva, vagy akár a Classic joy illetve a GC joy használatával játszani. Az utóbbi azoknak javallott, akik a korábbi megszokott vezetési stílust kedvelik. Részemről a lehető legkényelmesebb és legprofibb irányítási metódus a Wiimote+Nunchuk kombó használata. Itt a járművet az analóg karral kell terelgetni, míg a trükközés a Wiimote lágy mozgatásával történik. Egyébként mindegyik módon tökéletesen lehet vezérelni, a választás ízlésfüggő.

Részemről igen pozitívan csalódtam a játékban, olyannyira, hogy megkockáztatom, hogy a sorozat legjobb epizódjaként tartom jelenleg. A franchise legjobb pálya designjai és az online szolgáltatás mivolta, a trükkök bevezetése mind-mind olyan elemek, amivel szinte tökéletesre csiszolták a sorozatot. A kérdés adott: lehet-e ennél tovább fejlődni vagy a Nintendo utoljára lőtte el a rakétáit? Én minden Wii tulajnak melegen ajánlom. Csalódni senki sem fog, ezt garantálom.

Kenny

MARTIN BELESZÓL!

Nem igazán tetszik ez a 9 pont az értékelőben, de rájöttem, hogy tök felesleges hozzányúlni: aki Nintendo fanboy, az úgyis remegve várta ezt a stuffot, és lihegve rohan megvásárolni, aki meg csak amolyan „casual" Wii tulaj, azt nem fogja befolyásolni a vásárlásnál, hogy 8 vagy 9 van-e idebiggyesztve, hiszen ez az első értelmes Wii vezetős stuff. Szerintem nem kellett volna újra elsütni a régi pályákat, hanem újakat kellett volna tervezni – ez lett volna a minumum. Megint csak sok a „volna".

MARIO KART WII

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

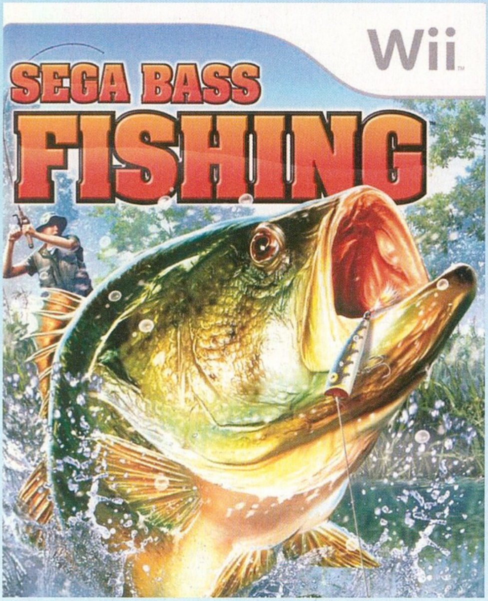
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos (12 online), kormány
480p, 16:9

✔ a sorozat legjobbja. pont.
X online versenyeken nem egyszer szívatnak

9 pont

NA, KIÉ A NAGYOBB?







Áuh! Így a szombat délutáni lustálkodás közepette megjött a kedvem egy kis horgászathoz. Na de ilyenkor? Vízpartok tele, nincs mit tenni. Matild! Nincsen nálad egy horgászós program véletlenül? Hagyd a pecabotot, elég lesz a Wii is most. Horgászni fogok a Wii segítségével. Elvégre mindenkit megillet egy kis horgászás a nappalijában.

Ez az idétlen bevezető többek közt azért is született, mert az ember bizony hajlamos lenézni az effėle stuffokat, csak hogy aztán meglepődjön, mennyire addiktív is tud lenni ez a fajta szórakozás. Több játékmódban is indulhatunk. A szokásos Arcade és Tournament mellett, melyek lényegében a versenykiírásnak felelnek meg, ott a Nature Trip mód, ahol gondtalanul horgászhat ki-ki kedvére, és itt még az eltelt idővel se kell számolnia. Rossz pont, hogy az említett első kettőben folyamatosan szól a zene, amit mindenképpen furcsának találtam. Nem véletlenül nem bömböltetik a horgászok a magnót. A halfogásra különböző tájakat, különféle napszakokat és időjárási viszonyokat állíthatunk be, és az úszót is megválaszthatjuk annak megfelelően, hogy sekély vízben vagy mélyebben kívánunk szerencsét próbálni. Az irányokkal jelölheted ki a neked tetsző partszakaszt, amit először persze csak vaktában teszel meg, majd később menet közben felméred a viszonyokat. Amelyik részen már találkoztál halakkal, onnantól kezdve őket is látod a víztükörben. Ne feledjétek azt sem, hogy a csali izgés-mozgásával lehet ingerelni a halakat. A hang folyamatosan tudatja velünk épp mi a helyzet. Amikor kapás van, húzni kell a Wiimote-ot, mint ahogy igazából is tennéd, és közben tekerni vissza, emellett folyamatosan ügyelni arra, hogy ne szakadjon el a damil. Mindez nem rossz, bár talán ügyesebben is kihasználhatták volna a mozgásérzékelős irányítást. A halak mesterséges intelligenciája elég jó, élethűnek mondható a viselkedésük, bár nem voltam még hal. A súlyosabb halakat természetesen kikapni sem olyan egyszerű, néha rendesen meg kell szenvedni velük.

Nem vagyok a sportág szerelmese, sőt, de mégis rendesen motivált, hogy kifogjam a tó legnagyobb halát. Végül is ezt a programot azt hiszem nem kell ajánlgatni, hiszen aki a virtuális horgászatot kedveli, az vélhetően úgyis ráveti magát, a többieket meg nem lehetne még csalival se a tévé elé kényszeríteni.

B

SEGA BASS FISHING

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

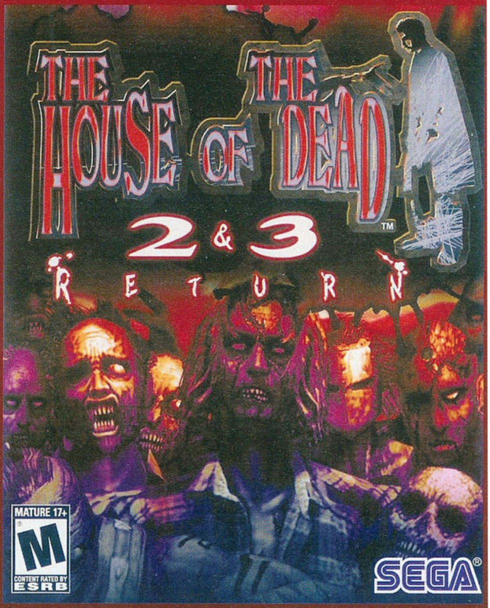
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos

✔ kellemes kikapcsolódást nyújtó progi
X talán túlzottan árkád jellegű

6 pont

ELLÖVÖM A MÁJAD







A SEGA-nál kétarcúbb cég az egész földkerekségen nincs. Felváltva ontják magukból az egyszer tucat, másszor kiváló minőségű játékokat. Minden műremekre jut egy borzadály, de még a Sonic sorozat is meglehetősen csapongó. Egy biztos, a SEGA-val manapság nem lehet biztosra menni. Miért lenne ez másképp a House Of The Dead esetében? Bizonyára sokaknak rémlik ez az anyag még a játéktermekből, esetleg Dreamcastról, amely a maga korában egy roppant szórakoztató zombis fénypisztolyos stuff volt, párban pedig szinte letehetetlen. A probléma az, hogy ez 10 évvel ezelőtt volt, most pedig most van. A SEGA azért egy kísérletet tett a Wii hasonszőrű kiegészítőjével, a Zapperrel, ami végül is nem kötelező a Wiimote alapvető mozgásérzékelő képességét tekintve, de nem árt, ha van. A végeredményt tekintve mondjuk mindegy. Mégis mennyit érhet ma egy akkori szemmel menő cucc? Wii-re jelenleg sokkal komolyabbat lehetne alkotni, és ez alól nem mentesít fel semmilyen, újrakiadás iránt érzett esetleges nosztalgia. A grafika láttán a néhai KByte-os Hónap Bukása rovat ugrott be, oda ez az anyag kiválóan beférne. Röhejesen néz ki az egész, és a drámainak szánt betétek még csak fokozzák a nevetési ingert. Volt szerencsém anno a Dreamcast verzióhoz, és hihetetlen, de volt képük egy az egyben ugyanazt a bithalmazt a lemezre nyomni. Szerintem aki ma meglátja ezt a grafikát és a körítést, annak nem sok kedve lesz pisztolyt ragadni. Ez nem az a játék, amit egy klasszikusnak kijáró üdvrivalgással köszöntünk viszont; ez az a játék, amelyhez oda kellett volna magukat tenniük a programozóknak, hogy egy mai színvonalú játékkal lepjék meg a Nintendo tulajdonosokat. ÍGY átélhetnék újra ugyanazt az élményt, amit évekkel ezelőtt a játéktermekben. Még szerencse, hogy a pakk két játékot tartalmaz, az eredetileg Xbox-ra megjelent The House Of The Dead 3 ugyanis már valamivel emberközelibb, de abban meg semmi klasszikus nincs, mint dreamcastos elődjében. Világos, hogy a Wii-től nem kell technikai bravúrt elvárni, de vannak ennél igényesebben elkészített anyagok a gépre, példának okáért a pár számmal ezelőtt tesztelt Ghost Squad – ha már Zappered van, és ki is akarod használni. Ez a game pedig maradjon a nosztalgiázni vágyóknak. Esetleg ha ez a lövölde a zsánered, és van hozzá partnered is. Ha nem vagy háklis a grafikára. Ha kifejezetten erre a témára buksz. Esetleg…

B

THE HOUSE OF THE DEAD 2&3 RETURN

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

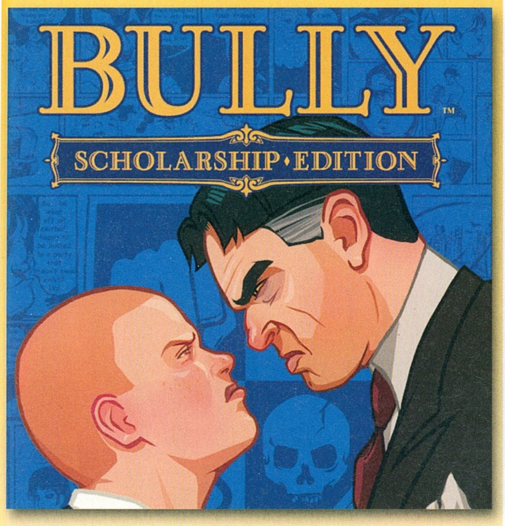
grafika:	siralmas
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 - 2 játékos, dpl ii

✔ párban jó móka… esetleg
X igénytelen

3.5 pont

EZ NEM A TE SULID!



Voltál már valaha újonc a sulidban? Átélted azt a mindennapos gyötrelmet, ami gyerekként a beilleszkedéssel jár? Hírhedt voltál, vagy eminens? Nyalógép, vagy a tanárok réme? Lányok kedvence, osztály bohóca, az örök sutyerák, lázadó diák, netán szivatógép? Isten hozott a Bullworth Akadémián!

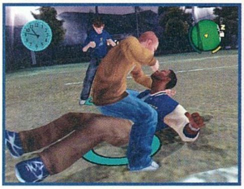
A játékot nem tisztem értékelni, hiszen azt megtette már Dae a PS2-es eredeti megjelenése kapcsán. Épp ezért azzal se lövök le sok poént, ha elárulom, a Bully egy különlegesen jópofa stuff. A játékot a GTA-t is fejlesztő Rockstar hozta tető alá, azzal a szándékkal, hogy a nagyvárosi banzájt középiskolai környezetbe helyezze. Történetünk Jimmy-ről szól, akit az anyja az überkonzervatív Bullworth Akadémiára küld, hogy tanuljon egy kis jómodort, de ahogy az lenni szokott, semmi sem olyan egyszerű, mint hinnénk. Itt te vagy a szekált fél, tehát neked kell eltűrnöd a felsősök molesztálását. Kell? Eltűrnöd? Na igen, ez rajtad múlik, hiszen ha akarod, össze is akaszthatod velük a bajszod. A játékban állandó döntéshelyzetekbe kerülsz, amellett, hogy a sztori is kavarog. A közhiedelemmel ellentétben ugyanis a Bully-ban a cél nem az ámokfutás, hanem a beilleszkedés terhe. Mivel a Wii változat csak irányításában tér el a PS2-estől, ezért azt javaslom, gyorsan fussuk át a kezelőfelületet. A-val futsz, C-vel választod meg a célpontodat (pl. embereket); Z az akció gomb, de ezt a játék mindig tudtodra hozza. A d-pad a nézelődést szolgálja, illetve a felső gomb beljebb hozza a kamerát, amit ezután a mozgásérzékelős szenzor segítségével tudsz körbeforgatni. Az alsó iránygombbal pedig ugrasz, ez elsőre elég szokatlan, de futással együtt már nem is annyira. A Wii funkciói nagyon ötletesen lettek kihasználva, így azt hiszem, nem vállalok nagy kockázatot azzal, hogy ez a verzió üti a PS2-est. A Wii változat legnagyobb dobása mindazonáltal az, hogy immár aktív részese lehetsz a bunyóknak. Egy-két kiadós menet után jobban meggondolod majd, kinek mész neki.

A hétköznapi csínytevéseken át a minijátékkal felérő tanórákig, a Bully-ban minden abszolút telitalálat. 2006-ban az eredeti nagy vihart kavart (több értelemben is), de az anyagnak most sincs szégyenkezni valója. Tekintettel arra, hogy akiknek Wii-jük van, pont az ilyen játékok hiányozhatnak a leginkább a gyűjteményükből, bárkinek ajánlom.

B







BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

ROCKSTAR
MÁS VERZIÓ: X360

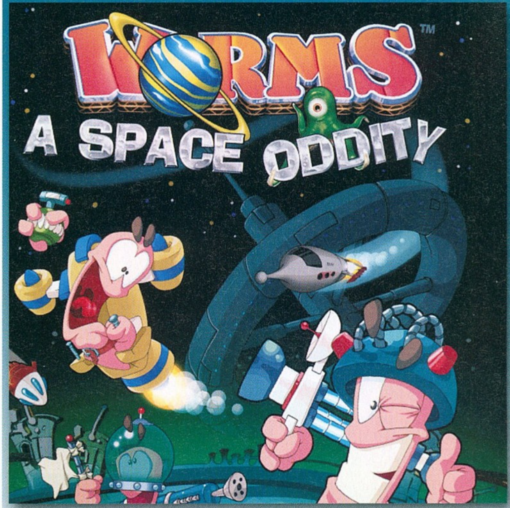
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos

✔ a témaválasztás és a kivitelezés telitalálat
X kissé színtelen, „ködös" grafika

8.5 pont

JAJ, DE PIPA VAGYOK!



A Worms-t nem hiszem, hogy be kéne mutatnom, hisz alapötletét tekintve legalább annyira közismert és szeretett sorozat, mint mondjuk a Lemmings. A lényegről annyit, hogy kukacok háborúzásába keveredünk bele, amit mi oldalnézetből követhetünk nyomon. A kukackák kalandjai ezúttal ott kezdődnek, amikor lezuhannak az űrben űrjárgányukkal, és annak darabjai szétszóródnak a bolygó felszínén. Erről eszünkbe juthat a Pikmin, mely szintén hasonló előtörténettel nyitott. Mennyire jó is volt, mikor még ilyen ötletes és minőségi játékok érkeztek a Nintendo gépére. Na de vissza a mi játékunkhoz. A játék első félórája teljes káosz. A tucatnyi menü és beállítás után végül ott találjuk magunkat egy meglehetősen puritán, kétdés díszlet előtt, egy csomó kukac társaságában, de hogy ki van velünk és ki ellenünk, és hogy mit tudunk kezdeni, az elsőre nem világos. A kezelést épp ezért most megosztom veletek, nehogy ezen múljon bárkinek a boldogsága. Kukacoddal a D-pad segítségével lépdelsz, A-val pedig ugrasz. Ha duplán nyomod, hátraszaltót hajtasz végre, amellyel magasabb platformokra is föl tudsz jutni, de ehhez háttal kell állnod neki. A D-paddal célzol is, föl vagy le tudod irányítani a célkeresztet. A dobás pedig a következőképp történik: a célzást manuálisan beügyeskeded a D-paddal, ezt követően felemeled a karodat, olyan magasra, amilyen erővel el akarod hajítani a fegyvered. A piros csík baloldalt mutatja a dobás erejét. Ekkor befogod a ravaszt (B), és leengeded a karod. Ha előtte be akarod mérni az irányzékot, ne engedd fel a B-t. Ez így leírva pofonegyszerűnek tűnik, de játszva borzasztó nyakatekert és körülményes. Sokszor írtuk már, de ezúttal tényleg igaz, hogy a Wii egyedi funkciója nem megfelelően lett kihasználva. Ha azonban áthámozod magad az irányítás vesződségein, egy nem túl eredeti, de azért jópofa és elég tartalmas játékot kapsz, ami főleg többjátékos módban mutatja meg az erejét. Fölmerül azonban a kérdés, hogy ki játszik ilyet 2008-ban? Főleg amikor a Wii jobbnál jobb partijátékok egész sorát nyújtja. Pedig. rajzolhatunk saját kezüleg pályát, játszhatunk minijátékokat, de az egész túl egyszerű, túl lecsupaszított, túl puritán. Ha találsz magadon kívűl még pár Worms rajongót, tehetsz vele egy próbát. A címben ezúttal minden benne van. Ez tényleg egy furcsaság.

B







WORMS: A SPACE ODDITY

THQ
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 4 játékos

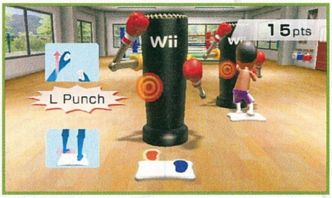
✔ csakis worms rajongóknak
X az irányítás

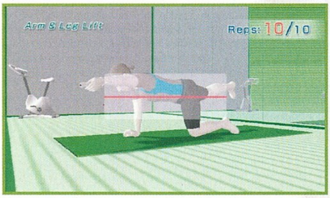
4.5 pont

ÚJGENERÁCIÓS TÉVÉTORNA



Mikor a legelső hírek felszárnyaltak arról, hogy a Sony után a Nintendo is lát potenciált egy konzolos fitneszprogram életre hívásában, mint a célközönség egyik legideálisabb tagja, nagyon megörültem. Az idén pont tíz éve annak, hogy a napi mozgás életem részévé vált, mely életmódváltás következménye egyrészt az otthoni nappali szekrényébe bezsúfolt, toronymagasságot meghaladó aerobik videokazetta-gyűjtemény, a legújabban külföldi rendelésekből gyarapodó DVD-kollekció, súlyzókészlet, step pad, fitnesz labda, nemkülönben a tréningruci-együttesek, melynek egyes darabjaiból persze mindig újat kell venni, elsősorban a fitneszklubok óráinak előszeretettel való látogatása céljából. No és azon jelenség, hogy ha csak a sok meló és / vagy a bulik miatt nem vagyok dög fáradt, két napnál többet nem bírok ki tornázás nélkül, meg úgy érzem, ilyenkor „meg is ereszkedem". :) Ebből, illetve a másik nagy hobbimból, jelesül a gamer életmódból kifolyóan rendkívül érdekelnek a konzolos fitnesz programok; és bár az EyeToy kamera beszerzésének híján a két Kinetic-et még mindig nem tudtam magamévá tenni, a Yourself! Fitness-re nagyon sokat tornáztam, és igen elégedett vagyok vele a mai napig is. Főleg az utóbbi ismeretében, illetve a korábbiakkal összehasonlítva gondolom azt, hogy a játékkonzolokon keresztül megvalósuló interakció, illetve a mozgást érzékelő kiegészítők a hagyományos – könyv, videokazetta majd DVD – módszereknél jóval változatosabb és hatékonyabb, nemkülönben szórakoztatóbb tréning szoftverek készítésére kínálnak lehetőséget. Bár az ilyen programok száma sajnos még mindig kevés. Ennek egyik oka talán az, hogy korunkban a fejlődő országok többségében a társadalom több mint fele túlsúlyos (szép és egyben lesújtó példa erre Magyarország), és sajnos nem túl nagy az igény a testmozgásra; másrészt pedig a konzolok multifunkcionalitása is csak most van kialakulóban. Ezen a helyzeten igyekszik most változtatni a család minden egyes tagját megcélzó és a hagyományosnak nem mondható kiegészítőket kreáló Nintendo egy valóban forradalminak ígérkező fitneszprogramot, a **Wii Fit**et állítva csatasorba; bár hosszú távú prognózist egyelőre kockázatos lenne jósolni, lássuk, miben és hogyan hoz újat a szoftver a megszokotthoz képest.



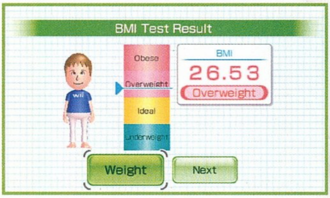


MINDEN DOLGOK ALAPJA

… a vezeték nélküli Wii Balance Board, magyarul Wii Egyensúlyozó Fitnesz Pad (hivatalos megnevezés!), melyet a Wii Fit szoftverrel együtt vásárolunk meg, majd cepelünk haza egy meglehetősen impozáns és súlyos csomagban (ha a szállítás nem is olyan izgalmas, mint a frissen vásárolt PS3 csupasz dobozban történő utaztatása a BKV-n. :) Ez egy meglehetősen masszív és vékony kiegészítő, melyet – általában vízszintes helyzetben – a földre kell tenni és rá kell állni. Némiképpen az edzőtermekből ismert steplépcsőre hasonlít. A készség padlón és vastag szőnyegen egyaránt kitűnően teszi a dolgát, tehát nincsen vele olyan probléma, mint az EyeToy Kinetic-nél, ahol az adott szoba megvilágítása befolyásolja a kamera működését. A Nintendo az egyensúlyozó padhoz négy ceruzaelemet is csomagolt – ez igazán rendes volt tőlük –, és állítólag hamarosan külön a kütyühez készített tölthető elemek is forgalomba fognak kerülni. Maximális terhelhetősége 150 kg, tehát Norbi duci torna programjának is méltó vetélytársa, de nem szabad ráugrani. A kiváló minőségű, precízen megtervezett és igen érzékeny eszköz a négy sarkán elhelyezett érzékelőknek hála az ember talpának nyomásából képes szinte tökéletesen lekövetni az aktuális testhelyzetet és egyensúlyt, melyet a képernyőn magunk is figyelemmel tudunk kísérni. Természetesen a testsúly mérésére és nyomon követésére is képes, így egy digitális mérleget is kap a vásárló a személyében. A tréning megkezdésekor az elülső részén levő gombot kell megnyomnunk, és ezzel letudtuk az üzembe helyezés mikéntjét. Az egyensúlyozó pad csak a mozgásunk továbbítására szolgál, a menükben való navigációhoz a Wiimote szükségeltetik.

ÁLLAPOTFELMÉRÉS

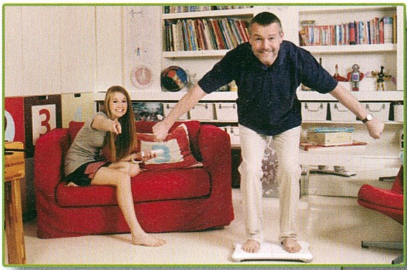
A remélhetőleg hosszabb távú és rendszeres edzés alapja az állapotfelmérés és a célok kitűzése. Ehhez először ki kell választanunk egy Mii avatárt. Nekem időbe tellett, mire rájöttem, hogy a Wii Mii szegmensében kell létrehoznom a saját alteregómat, hacsak nem akarok egy Wilson vagy egy Marci nevezetű avatár képében, előbb-utóbb személyiségzavarba torkolló tornázásba bocsátkozni. Az is csak később esett le, hogy ha töröljük a kiválasztott avatárt, akkor a progi bead egy véletlenszerűt, de hát a Mii-nk létrehozására azért szerintem érdemes rászánni tíz percet.

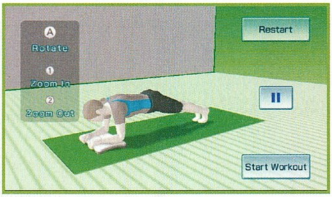














Utána meg kell adnunk a születésnapunkat és a magasságunkat – érdekes módon a nemet NEM, legalábbis én semmilyen erre vonatkozó opciót nem találtam, de bizonyára a Mii neme alapján azonosít minket a rendszer. És most jön el a szomorú igazság pillanata, amikor az egyensúlyozó padra felállva – „aki" minden ráállásunkat hangos nyögéssel jutalmaz :) – megméretetünk és ítéltetünk: a gép leméri a súlyunkat, kiszámítja a testtömeg-indexünket, és megmondja, hogy a kapott érték alapján a testsúlyunk ideális (Ideal), avagy alultápláltak (Underweight), túlsúlyosak (Overweight), neadjisten elhízottak (Obese) vagyunk. (Amúgy kicsit szigorú a rendszer, mert én általában minden netes kalkulátorban „kórosan sovány" verdiktet szoktam kapni, itt viszont az ideális alját súrolom, eképpen be is állítottam magamnak célként, hogy két hét alatt érjem el az ideális „alultáplált" sávot a Wii Fiten. :D) A konkrét kilók számát a program tapintatosan elrejti a kárörvendő rokonok vagy barátnők szeme elől, tehát azt külön gombnyomással hozhatjuk be.

Az állapotfelmérés második szakaszát az egyensúly tesztelése jelenti. Néhány egyszerű feladatban a bal vagy a jobb lábunkra kell helyezni az egyensúlyt, vagy egyik lábunkon állni. Ez a képernyőn megjelenő hosszú sávok mérőinek a kijelölt zónában tartásával történik. A kapott értékek alapján a rendszer kiszámolja Wii Fit életkorunkat. Bár csak az egyensúly alapján következtetni az edzettségi fokra véleményem szerint enyhe túlzás, hiszen egy fárasztó nap végén az embernek bizonyára jobban kóvályog a feje, mint egy laza szombat délutánon – én kis híján le is szédültem a padról az első alkalommal kapott 44-es szám láttán, mondván, ne szórakozz, nem ma kezdtem. :) A következő nap a szám valami 32 volt, de ennél is tetemesebb különbségek lehetnek egyik napról a másikra, melyeket mondjuk egy kőkemény parti választ el egymástól.

Mindezek alapján tehát előfordulhat, hogy a kapott minősítés egyeseket lelomboz, de mivel az élet értelme a küzdés, az önsajnálat helyett haladjunk tovább a célok belövésével, mely alatt az adott idő alatt leadni, vagy éppen a felszedni (mázlista!) kívánt kilók beállítását kell érteni. A progi ezt végig figyelemmel kíséri, és egyfolytában tájékoztat minket, hogy haladunk a beteljesülés felé vivő göröngyös úton. Egyensúlyozó padra fel!

EGY-KÉT-HÁ ÉS...

A nem túl változatos palettáról először ki kell választanunk a női vagy a férfi trénerünket, aki meglehetősen sematikus és személytelen. Ez az első olyan feature, ami nekem nem annyira tetszik; már a Yourself! Fitnessben is lehetett ruhákat válogatni neki, de már ott is hiányoltam a részletesebb opciókat, mint pl. bőrszín vagy frizura. Oké, ez nem Sims, de szerintem sokan örülnének, ha kicsit személyesebbé lehetne tenni azt a virtuális partnert, akivel több héten keresztül működünk együtt a kilók elleni harcban. A több mint 40 tornagyakorlat négy nagy típusba van sorolva: kardio / aerobik (Cardio Vascular / Aerobic) , izomerősítő (Muscle Building), jóga (Yoga) és egyensúlyozó játékok (Balancing Games). Kezdetben ezek fele érhető el, a többi az edzésbe fektetett idő és a teljesítmény függvényében fog megnyílni. A progi másik fogyatékossága, hogy a feladatok megkezdése előtt nincs bemelegítés és az edzés végén nyújtás, pedig mindkettő döntő fontosságú az esetleges húzódások vagy izomgörcsök elkerülése érdekében.

Az aerobik feladatok túlnyomórészt steppelést, futást és hullahopp karika pörgetést foglalnak magukba. A steppelés egy Mii-k által prezentált előadás keretében történik, amikor az ő lépteiket utánozva és a képernyőn megjelenő jeleket követve kell lépegetnünk az egyensúlyozó padra. Ez ezt nagyon könnyűnek találtam a valódi steppen előadott mozgáshoz képest, ami ugye legalább háromszor magasabb a Wii Fit padjánál, ezáltal jóval hatékonyabb feladatsorokat lehet végezni rajta. A karikapörgetésnél a csípőnket tekergetjük és oldalra hajladozunk, ez tényleg meglehetősen kimerítő gyakorlat. A jogging pedig nagyon vicces: a Wiimote-ot a kezünkben vagy a zsebünkben tartva futunk helyben a padlón, miközben a képernyőn egy virtuális futópályán haladunk előre az edző Mii mögött; először meglátva alig tudtam szaladni a nevetéstől. Jópofa! :)

Az izomerősítő részben trénerünk útmutatásával végzünk fekvőtámaszokat, kitöréseket, törzshajlításokat. A helyes tartást az egyensúlyt kijelző vörös ponttal tudjuk nyomon követni úgy, hogy annak a sárga zónában kell maradnia, illetve az edző is ránk szól, ha valamit nem jól csinálunk. Kellően nehéz gyakorlatok, és az ismétlések számát is variálhatjuk.

Mint ahogy a sajtótájékoztató bemutatójánál említettem, nekem a jóga feladatok tetszenek a legjobban. Ezeket is az edző irányításával végezzük, és az eredményes végrehajtást nagyban megkönnyíti az egyensúly nyomon követése, valamint a helyes légzés útjának kék karikával történő mutatása. Az itt található gyakorlatok is egyre nehezednek, főleg azok számára, akik még soha nem jógáztak.

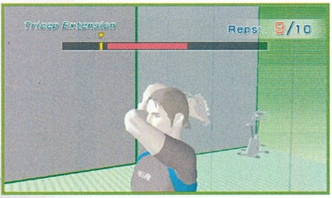
Az egyensúlyozó feladatok tulajdonképpen szórakoztató partijátékok: sízés, snowboard, síugrás, focilabdák fejelgetése, egy nagy magasságban kifeszített kötélen való átsétálás, golyók terelgetése mozgó platformon – utóbbi tényleg nagyon nehéz, az izmok megfeszített munkájára van szükség hozzá.

A legtöbbször végzett feladatainkat a program egy külön helyre, a Kedvencek (Favorites) menüpontba gyűjti össze, illetve a Wii menüjéből elérhető Wii Fit Channelen a Wii Fit lemeze nélkül végezhetjük el az aktuális állapotfelmérésünket.

VERDIKT

Ha teljesen őszinte akarok lenni, én annyira nem vagyok elájulva ettől a szoftvertől, lévén jobban szeretem az olyan anyagokat, ahol a feladatok általam történő, egyfeszt váltogatása nélkül, egyhuzamban megy le a kiválasztott hosszúságú és némi változatosságot felmutató program. Viszont az egyensúlyozó padnak hála a Wii Fit odafigyel a részletekre, és állandóan visszajelzéseket kapunk a teljesítményünkről. A folyamatos állapotfelmérés szintén remek újítás, ahogy az egész családot, változatos korosztályokat becélzó koncepció is. A feladatsorokra ugyan előbb-utóbb rá fog unni az ember, tehát szerintem ez a program – ahogy semmilyen más, adathordozó által közvetített tréning – sem veheti fel a versenyt az ÉLŐ órákkal vagy mozgásformákkal, de az egészségesebb életmód felé vivő első lépésnek megteszi. Az egyensúlyozó padot további Wii-s produktumok is fogják hasznosítani. A döntés rajtad áll!

Petúnia







MARTIN BELESZÓL!

A Wii Fit nem játék – hanem tornaeszköz –, én pedig játékos vagyok – és a testsúlyommal sincsen semmiféle problémám –, ezért maximum elismerni tudom a készülék és szoftver előnyeit, méltatni nem nagyon. Nagyon kíváncsi vagyok ellenben a nyomásérzékelős készüléket kihasználó, jövőben megjelenő cuccokra. Sok sikert minden fogyni vágyónak!

WII FIT

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

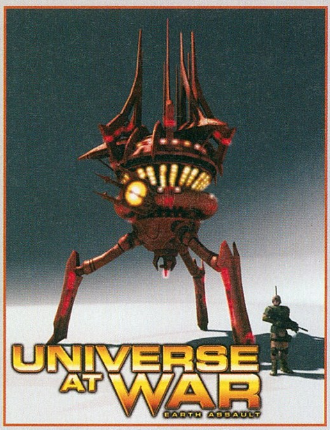
1-2 játékos
wii egyensúlyozó fitnesz pad

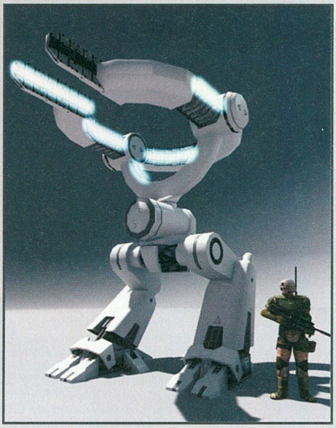
✔ állapotfelmérés, a gyakorlatok helyes és pontos végrehajtása, folyamatos visszajelzés
X az ismétlődés miatt egy-két hónap alatt a többség rá fog unni

8 pont

VILÁGOK HARCA













A nem túl távoli jövőben földönkívüliek egész inváziója lepi el a Földet, hogy begyűjtsék a nyersanyagainkat, és belőlünk emberekből is kiszippantsák, majd hasznosítsák az ínycsiklandozó életenergiát. Félelmetes gépezetek özönlik el romba dőlt városainkat, a katonák pedig kínkeserves harcot próbálnak vívni ellenük, de nem túl bíztató eredménnyel.

Ha emlékeim nem csalnak, nem teljesen idegen téma a Sega számára, gondolok itt elsősorban a Dreamcastos Alien Front Online-ra, de itt most nem egy árkád shooterrel van dolgunk, hiszen a **Universe at War: Earth Assault** egy kőkemény valósidejű stratégia, méghozzá klasszikus értelemben a jó öreg háromfrakciós kivitelben. A SEGA már HD konzolokon is jócskán tett tanúbizonyságot a minőségről, munkálatokat pedig az a Petroglyph fejlesztő csapat végezte, akiknek a PC-s SW: Empire at War RTS-t is köszönhetjük.

Ha túlestünk a viszonylag unalmas, ám elég fontos béna robotos tutorialon (Play Prelude), kicsit térjünk is mindjárt vissza a sztorira. A három fő campaign mód közül (Novus, Hierarchy és Masari) egyelőre csak az elsőt választhatjuk, ez a játék fő vonala. Az emberi katonák nem nagyon bírnak a nehéz idegen gépezetekkel, éppen ezért csak két gyakorló küldetésen át irányíthatjuk őket itt, melyek elsősorban akcióorientáltak, a későbbi összetettebb építkezésekről még szó sincsen. Ezután jelennek meg a kissé furcsa vékonyka csillogó robotharcosok, akik szintén egy idegen világból érkeztek, de az emberek oldalán állnak, hiszen a Novus-ok ősellenségei az embereket fenyegető Hierarchy frakciónak, és csak ők képesek legyőzni a gigantikus „lépegetőket". A küzdelmek közepette még az istenekre emlékeztető Masarikat is felébresztjük álmukból, és velük is konfliktusba kerülünk.

A szavatosságot és a változatosság szempontjából mindképpen előnyös, hogy mind a három frakcióhoz kapunk külön campaignt, amely már csak azért is örvendetes, mert mind a három fajnak más a harci modora és a nyersanyagszükséglete. Természetesen más az erősségük valamint gyengéjük, így elég jól kiegészítik egymást, és többé-kevésbé jól teljesítik a kő-papír-olló elvet. Tegyük hozzá, netes fórumokon úgy olvastam profibb játékosoknál, hogy azért mégis akadnak apróbb hiányosságok, ami a fajok közti egyensúlyt illeti, ám ez leginkább csak multiplay esetében nyilvánul meg, ahol állítólag a PC-s gamerekkel is összemérhetjük tudásunkat.

KONZOLOS RTS

Habár a Universe at War alapvetően PC-re készült, vele párhuzamosan készült egy konzolverzió is 360-ra, melynek ugye jól tudjuk, hogy mik a kritériumai, elsősorban a HD felbontás, a technikai problémák kiküszöbölése, és az egeret helyettesítendő kellemes kontrolleres irányítás. Előbbit ellenben nem tartom teljesen kulcsfontosságúnak, hiszen habár nem kérdés, hogy minden RTS-re pozitív hatással van a részletesség, de számos példát tudok rá, hogy SD-ben is remekül szuperálhat a műfaj. Én pl. remekül elvoltam anno PS-en a Dune 2000-el a maga kis 320x240-es felbontásával, és az előző generációban is több kellemes stratégiával találkozhattunk már (pl. Jurassic Park: Operation Genesis) és az eddig megjelent két nagyobb 360-as RTS-t is sokan tolják SDTV-n (LOTR, C&C 3). Az Universe at Warnál talán még jobb is a helyzet, hiszen konkrétan ki is próbáltam SD-ben, és bizony a jó öreg RGB kábellel alig marad el részletességben, a szövegek is könnyen olvashatóak, sőt még a térkép is kiválóan használható, főleg, hogy gombnyomásra bezoomolható. Egyedül az zavart, hogy kissé korlátozva van a be- és kizoomolás, amely talán a Hierarchy fajnál okozhat némi gondot. A második pontnál már sajnos jobban elvérzik az átirat, hiszen amint közelítek a maximálisan irányítható egységek számához, és/vagy nagyobb harcokba keveredek, a 360 memóriája igen kevésnek bizonyul, és sajnos csúnyán belassul. Nem tartom kizártnak ez esetben sem, hogy néhány patch majd javít a hibán, de egyébként sem elviselhetetlen, meg lehet szokni, bár tény, hogy elég zavaró tud lenni.

Az irányításon ellenben nem esett csorba, hiszen az eddig használt konzolos ötleteket még tovább vitte a Petroglyph, gondolok itt elsősorban a rendkívül egyszerű térképhasználatra, amely célpontok kiválasztására is alkalmas, valamint a különböző egységek dinamikus kijelölésére. Nagyobb csatáknál azonban mégsem működik mindig olyan jól a rendszer, mivel az összetettebb harci helyzetekben relatíve bonyolultnak éreztem az egységek külön irányítgatását, főleg a zavaró belassulok közepette. Legtöbbször nem vacakoltam, hanem csak szimplán kijelöltem az egész seregemet, és legfeljebb a hősöket küldtem hátra, nehogy elhulljanak, ha nagyon gázos volt a helyzet. Utóbbiak egyébként jóval nagyobb tűzerővel bírnak,















és sokkal kitartóbbak, ám néhányuk elvesztése a küldetés elvesztését jelenti. Ugyanakkor a LOTR-hoz hasonlóan egy-kettő a főhadiszálláson is pótolható.

HÁROM FRAKCIÓ

A Novus faj stratégiája hasonlít talán legjobban azt eddig megszokott RTS-ekhez, talán éppen emiatt is vagyunk kénytelen vele kezdeni a Campaign módban. Építenünk kell egy bázist, amelyben külön házak felelősek a nyersanyagért és az egységekért. Az egyedi az egészben, hogy mindezt csak egy adott energiamezőn belül tehetjük meg, mely idővel természetesen kitolható, és határain belül sínrendszerként használva villámgyorsan mozoghatunk a kisebb egységekkel. Később egyre komolyabb harci eszközök jelennek meg, ám ami egyedinek számíthat a többi RTS között, az a különböző egységek speciális képessége, és a különböző „kutatások" elsajátítása, melyet még felsorolni is igen hosszas lenne (ezek mind a három fajra vonatkoznak), de gondolok itt például a félelmetes mesterséges fekete lyukra, mely egyszerre akár több lépegetőt is képes „elnyelni". Idővel egyre nagyobb hangsúlya lesz a különböző képességeknek, főleg a multiplay esetében, ahol hála az égnek arra is van lehetőség, hogy az ellenfelünk elveszítse a megszerzett képességet, amely pl. egy bosszantó szuperfegyver esetében nem egy utolsó pont. Szerencsére folyamatosan kapunk infókat, így az elsőre talán ijesztő tutorial ellenére a tényleges kampányba már könnyen belejövünk, és valahol a 3-4. küldetésnél kezdjük el élvezni a játékot.

Ahogy sok más stratégiánál is általában a gonoszokkal a legpoénabb nyomulni, itt is sokak kedvence lehet az emberek életére törő Hierarchy faj, már csak a gigantikus óriásrákokra emlékeztető lépegetői miatt is. Mivel itt nem lesz külön fix bázisunk, az egységeket és a harci járműveket is különböző lépegetők állítják elő. Ezeknek az előnye, hogy számos kis „hardpointtal" bír a testén, amelyek továbbfejleszthetőek, és amelyet előszeretettel támad meg az ellenség. A tuningolásokhoz tartoznak a különböző páncélzatok, gyorsítók, és persze a félelmetes fegyverarzenál. Egy maximumra kifejlesztett lépegető rendkívül veszélyes, a második oldalon állva azonnal pánikba esel, amint a bázisod közelébe ér, azonban fontos, hogy különböző egységekkel megerősítsd, hiszen hiába a hatalmas ereje, egymagában viszonylag könnyen leterítheti az ellenség, ha több tucatnyi apróbb egységgel, többek között hackerekkel ostromolja.

Végül itt vannak még a masarik, amelyekkel csak a gyakorlottabbak fognak igazán jól boldogulni, és bár rövid távon kissé egyhangúnak tűnhet, ha elegendő időt áldozunk erre a frakcióra, az lassan de biztosan meghálálja magát. Itt is egy bázist kell építeni, ám a korábbi két fajjal ellentétben itt nem a taktikára, hanem a harcra fektetik a hangsúlyt, méghozzá két harci stílust váltogatva: a fény és a sötétség erejét. Értelemszerűen az előbbi a gonosz, az utóbbi pedig a Novus ellen a leghatásosabb.

ÖSSZEGEZVE

Az Universe at War egy egészen egyedi kis RTS-nek indult, és bár számos érdekes ötletet vonultat fel, sokkal jobb is lehetett volna. Két frakció játékmenete elég jól sikerült, ellenben a Masarival már csak kevesebben fognak boldogulni. A szavatosság szempontjából persze már csak azért sem baj, mert az alapból hosszú campaign mellé extra alternatívaként még egy táblás világfoglalós aljátékot is tartogatnak nekünk, méghozzá hasonló rendszerben, mint a sztorimód esetében. A kijelölt országban kell elkezdenünk építkezni, egységeket gyártani jelképes minifigurákkal illusztrálva, majd megindulni elfoglalni a környező országokat.

A PC-s verziót ugyan nem ismerem, de úgy érzem elég jól sikerült a 360-as átirat, hiszen az irányítással nincsen komolyabb gond, a terület pedig legtöbbször jól átlátható, egyedül a csúnya belassulások okoznak némi fejfájást. Mégis teljesen jól játszható, a térkép remekül használható, és az egységek is könnyedén mozgathatóak. A játékmenet is elsajátítható, a campaign módban folyamatosan nehezülő küldetéseknek köszönhetően nem lesz különösebben probléma a kitanulásával.

Sokkal nagyobb problémának érzem a számomra kissé érdektelen témát, pontosabban ezt a jellegtelen űrrobotos maszlagot, mert ezzel szemben a kezdeti „idegenek vs emberek" küldetés talán érdekesebb. A grafika sem éppen kiemelkedő, egyedül a hatalmas lépegetők okoztak némi meglepetést, de amúgy a terep is legtöbbször ugyanaz a sivatagos hegyes pályafelépítés. Hát hol van ez kérem a LOTR monumentális helyszíneitől, vagy a C&C3 látványosabb bázisaitól? De legalább SD-ben is jól látható, ettől függetlenül szerintem vannak és lesznek még ennél jóval komolyabb RTS-ek is 360-on. Ugyanakkor űrkitöltésnek teljesen korrekt, így aki kifejezetten konzolos RTS-eket gyűjt, annak nyugodt szívvel merem ajánlani, mert ha elég időt szánsz rá hangulatos, de az átlagos játékosok próbálkozzanak inkább a C&C3-mal, vagy a LOTR-rel.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Most nagyon rákoncentrálok... és nem jut eszembe más, mint az, hogy ez itt a harmadik konzolos nextgen RTS. Mi következik ebből? Ha ezt a stílust karmolod, szerintem vedd meg, mert biztos ki vagy éhezve, meg nem is egy rossz game. Még az idén jön a World in Conflict, az talán komolyabb lesz, addig is simán kihúzod ezzel.

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

SEGA / PETROGLYPH
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos (2-4 xbox live), dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, 1 mb (+1 mentésenként)

✔ tartalmas és jól játszható rts, online multi
X kissé jellegtelen téma, gyakran belassul

7 pont

GANAJTÚRÁS IMMÁR HÁDÉBEN









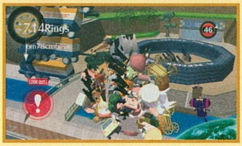












PaRappa, LocoRoco, Patapon, Katamari – az elborult japán géniuszok agyzsibbasztó, mégis nagyszerű próbálkozásai az innováció útján. A bugyuta játékok egész sora gyakran igen komoly pszichózist okozó játékmenetét a Katamari sem próbálja eltussolni – az újonnan betoppant Xbox 360-as Beautiful Katamari pontosan ugyanazt az őrült játékmenetet nyújtja, mint elődjei, csak éppenséggel HD felbontásban.

A Katamari Damacy, a Me and My Katamari, és a We Love Katamari Sony dominanciája után itt az első olyan epizód, amely egy rivális konzol berkeibe merészkedik. A Namco Bandai a tavalyi E3 után nem sokkal úgy döntött, hogy jegelteti egy darabig a PS3-as változatot, s cserébe inkább a Microsoft szimpatizánsok felé görgeti a galacsinhegyet. Kockafej barátunk keze most már Redmondba is elér, így a kozmosz uralkodójának helytartójaként még talán magát Bill Gatest is a Katamarihoz tapasztja majd – feltéve, ha a tisztelt olvasó ügyesen bánik vele. A Katamari himnusz felcsendülése után ismét elindulhatunk a ganajtúró bogarak életének nem túlzottan illatos útján, hogy a szomszéd házinénitől kezdve a postaládán át a kerítésekig mindent magunkhoz szólítsunk, ami csak az utunkba akad. Hogy ebben mi a jó, azt még a skizofréniában szenvedő királyunk sem tudja megmondani kivéve, hogy görgetés művészete SZERINTE még két bikinis havannai bombázó látványát is lepipálja. Erre azért nem vennénk mérget, azonban a játékkal elidőzve kétségünk sem volt afelől, hogy a Beautiful Katamari jópofa és szórakoztató játék, de a HD felbontáson kívül lényegében semmi újdonságot nem hozott az elődökhöz képest. Az összeszedhető objektumokkal telezsúfolt pályákon való görgetést a két analóg kar előrenyomásával kezdhetjük el, fordulni pedig akkor lehet, ha csak az egyiket mozdítjuk el – az alap dolgok elsajátítása ennek fényében egyáltalán nem bonyolult, ellenben a fordulással már meggyűlhet a bajunk, ha túl nagyra duzzasztjuk a golyóbisunkat.

Ami lényegi változáson ment át, az a szögletes, szándékosan rajzolt látványvilághoz kapcsolódó zenei aláfestés: a Beautiful Katamari elképesztően változatos, sokrétű és idióta hanghatást, japán popzenei rikácsolást, sikongatást és egyebet tartalmaz, így abszolút megfelelő alapot szolgáltat egy hozzá illő, pihent játékhoz. A fejlesztők gyanítom, nem sokat foglalkoztak a játék Xbox 360 képességeihez való igazításával, ugyanis a gyakran elnagyolt, absztrakt figurák keltette képről senki nem mondaná meg, hogy egy szórakoztató, kurrens generációs alkotás – aki azonban beruház az Xbox 360 verzióra, feltehetően nem emiatt, hanem bohókás hangulata miatt pakolja majd a kosarába a Namco Bandai agymenésének mintapéldányát.

STR
stinger@576.hu

BEAUTIFUL KATAMARI

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos (2-4 online, 2 coop), dd 5.1, 720p/1080i

✔ additív, jópofa, hd
X semmi lényeges újdonság az elődhöz képest

7 pont

ELINDULT A VONAT!



Minden Tycoon játékok talán legsikeresebbje, a Transport és Raiload Tycoon egyik alternatív leszármazottja nagy meglepetésre a kurrens konzolgeneráción is tiszteletét teszi. Különös találkozás ez egy főként hardcore központú platform esetében, hiszen a videojáték-birodalomban talán a handheld DS lehetne a jelenlegi éra stratégiai és menedzserjátékainak legjobb táptalaja. Az Artdink azonban úgy gondolta, mindenképp tesz egy kört az akció-univerzum egyik távoli szegletében a DS inkarnáció előtt, így az akcióra a népszerű vasúthálózat menedzsert, a Raiload Tycoont szemelte ki, amelyhez saját, és a Sim City-ből lenyúlt ötleteit is hozzácsapta a rend kedvéért.

A párosításból megszületett **A-Train HX** alapkoncepciója egyszerű: ahelyett, hogy csak a vasúttársaság működtetéséből és fenntartásából befolyó pénzmagra koncentrálnánk, a város bővítését és építését is kontrollálhatjuk. Ahogy egyre-másra elérjük a céljainkat, és kiépítjük a hálózatunkat, úgy növekszik a populáció, változnak az életkörülmények, a lakók utazási szokásai, a település kinézete és sok egyéb más tényező is. Kezdetben mindösszesen csak egy, maximum két apró város ellátásáért vagyunk felelősek, később azonban gondolnunk kell a szállítás közben növekvő ipari-, lakó- és business- negyedekre is. A támogatásunk biztosítása felől biztosíthatjuk a számunkra szimpatikus cégeket, vállalatokat, kiépíthetjük az utánpótlási vonalaikat, összeszervezhetjük a gyors anyagmozgatást, és nyithatunk a teherszállításban rejlő kereskedelmi sikerek elérése felé is. Ha rendelkezésre állnak a peronok, árura készek az óriási raktárdepók, és sikeresek voltak a repülőgép-társasággal folytatott tárgyalások (aminek eredményeként minket ért a megtiszteltetés, hogy szerződést köthettünk a légi fuvarozás vasúti útvonalakon történő továbbszállítására), megépíthetjük a reptérvonatot, amelyet egy kis szerencsével kihasználhatunk a személyszállítás elősegítésére is.

A városok életszínvonala, a populáció emelkedése a business-szektor fejlesztésével is felturbózható, hiszen a kereskedelmi, a vállalati és a turizmusbeli sikerek forrása is lehet egyben. Építhetünk gyárakat, szórakoztató központokat, vidámparkot, épületeket, menedzselhetjük a helyi költségvetést, befektethetünk a tőzsdén, csak hogy az anyagi haszon egy részét visszaforgatva fialtassuk, vagy a vasúthálózatunk fejlesztésére fordítsuk a befolyt bevételeinket. Az A-Train HX így nem csak egy széles lehetőségeket felvonultató Train szimulátor, hanem egy komplett mikromenedzser program is, amely remekül modellezi, hogyan is működik a modern társadalom. A látvány lényegében a vonatokra van kihegyezve, de ahogy fejlődik a város, úgy tűnik elő a sok apró részlet, amelyek között akad pozitív és negatív észrevétel is (pl. hiába sok az út, nincs autó és gyalogos közlekedés sem). Az A-Train HX abszolút pozitív meglepetés, a néhány apróbb hiányosság ellenére pedig tisztességesen betömi a menedzserjátékok palettájának Xbox 360-as vakfoltjait.

STR
stinger@576.hu



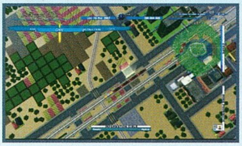














A-TRAIN HX

505 GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, dd 5.1, 720p/1080i

✔ raiload tycoon, komoly mikro-menedzsmenttel
X abszolút rétegjáték

6 pont









Az Army Game Project 2002. július 4-i indulása óta milliókat vezetett be az amerikai hadviselés gyalogos osztagainak mindennapjaiba, hiszen a játékot pénzelő USA kormányzata a globális reklámnak köszönhetően mindent megtett azért, hogy a hadsereg toborzó tevékenységét digitális formában is elősegítse. A PC-s változat hat évig tartó dominanciáját követően a napokban végül befutott a szerkesztőségbe az Xbox 360-as változat, így a rohamfelszerelést magunkra öltve mi is fejest ugrottunk a katonai kiképző szimulátornak csúfolt szimulációba.

Amikor az America's Army első alkalommal mutatkozott be a nagyérdemű előtt, mindenki a terrorizmus ellen vívott téma aktualitását, és az ingyenességét emelte ki fő szempontként, amelyhez jó alapot szolgáltatott az amerikai kormány hadtoborzó akciója is. Hogy a játék a lehető legszélesebb körben jusson el a célközönségnek számító 17-25 éves korosztály számára, a finanszírozást és a terjesztést is a kormányzat segítségével végezték, az optimális játékélmény és realizmus játékos megvalósítására pedig a Tengerészeti Főiskola MOVES Institute intézményét kérték fel, akik a játék első verziójának megjelenése óta folyamatosan az Epic legfrissebb Unreal technológiájára építik fel az újabb és újabb kódrészleteket. Az Xbox 360-as verzió egyfajta kitekintőnek is nevezhető, hiszen az Unreal motor leváltása mellett az első komoly próbálkozás arra, hogy a hadsereg hivatalos játékához szánt szándékkal, anyagi juttatás ellenében lehessen hozzájutni. De pontosan mit is kapunk a pénzünkért?

Nem túlzás azt állítani, hogy egy idestova hat éves fejlesztési perióduson átesett játék szemszögéből nézve nem túl sokat. Az **America's Army: True Soldiers** az alapkiképzéstől kezdve gerjeszti fel bennünk a harcolni vágyó katona érzelmeit, és a háborús tudományok gyakorlatban való elsajátítása során vezet be az amerikai hadviselés viszontagságaiba. A céllövéstől kezdve a különböző álló és mozgóharcokon át megismerkedhetünk az egyes osztályok előnyeivel és hátrányaival, a bennük rejlő taktikai lehetőségekkel, a hadsereg felépítésével, felfedezhetjük a rendfokozatok, vagy a speciális osztagok közötti különbségeket, és szabadon variálhatjuk képzeletbeli bakánk osztálybesorolását, a képesség és tulajdonság változását előirányzó, ún. erénypontok kiosztását is. Az egyszeri játékos eddig azt hihetné, hogy a Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 felpiszkált grafikai motorjának közreműködésével valami egészen egyediben van része, pedig csak egy gondosan összelopkodott játék bontakozik ki a képernyőn. A szimulációs jeleneteket az egyjátékos kampányok élettelen küldetései, illetve a valós életben is tapasztalt objektívák játékba való átültetése (gondoljatok a szokásos taktikai FPS-ek terrorista-közegbe ágyazott jeleneteire) jelenti, amely lényegében a csoportos hadviselésbe enged betekintést, ám rendszerint mindenféle történet, vagy előzetes cselekmény nélkül. Egyszer csak ott állsz a préri közepén, aztán indulj az ellenőrzési pont felé, gyűrd át csapatod az ellenség vonalain, és... lényegében ennyi. Kb. annyi élményre számíthatunk, mintha valami paintball videojáték bajnokság közepébe csöppennénk, és ebből még a sokat emlegetett multiplayer módozatok sem mentenek meg. Az egyforma arcú (csak milicista ruhába bújt) egységünk és az ellenség is hol kiemelkedően, hol pedig bugyuta AI-ként harcol, így hiába az osztogatható parancsok jelenléte, az optimális élvezet érdekében célszerű a single kampány gyors végigfuttatása után inkább a multiplayerben keresni a vigaszt.

Ha túltesszük magunkat az alapjáték hiányosságain és érdektelenségén, a multiplayer opció erőltetése ideális indok lehetne a single kampány, és a prémium árkategória okozta csalódottság enyhítésére: akár az Xbox Live-on, akár offline, egyedül, vagy csapatban habzsoljuk az élvezeteket, szerteágazó lehetőségek állnak rendelkezésünkre. Az olyan népszerű játékmódozatok, mint a deathmatch és a terület-foglalósdi, remekül feldobhatóak a variálható szabályok jellemzőinek megváltoztatásával, és akár tizenhat kooperatív szórakozásra éhes tag étvágyát is kielégíthetik a játék által felkínált, minőségi csatamezők kiválasztásával. A pályák döntő többségében masszív, nagy területű és remek stratégiai lehetőségekkel bővelkedő játékteret biztosítanak, ugyanakkor elkerülhetetlenül beleejtik a játékost a respawn okozta hátrányokba (a statikus mivoltuk miatt gyakran kilométereket kell gyalogolni, ha a tűzfészek jóval odébb található), amely kiábrándító lehet egy-egy heves összecsapás alkalmával.

Tanulság? Az America's Army: True Soldiers hiányosságai a multiplayer értékek miatt abszolút megbocsáthatóak lennének, ha mondjuk budget árkategóriában indulna a népszerűségért, sőt! Azt is megkockáztatom, hogy az ár-érzékeny réteg egyik népszerű címévé is válhatna, ha a konzol biznisz is a PC platform támogatását élvezné... de ennek hiányában csak tisztes távolból kísérheti végig a nagyok küzdelmét a vásárlók kegyeiért vívott harcban.

STR
stinger@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem elég, hogy a game – szerintem – marha bénán néz ki, de még tök problémás az irányítása is, és az egész játékmentet valahogy olya szerencsétlen. Próbálkoztam én mindennel: rohamosztagossal, sniperrel, gránátossal, de azt sem tudtam honnan lőttek le, nem találtam az ellenfelet, sebesülten feküdtem a fűben, a többiek konkrétan sz*rtak rám, nyomorék volt a mozgás, aztán szétszívattak a spawnpont belövésével, úgyhogy köszöntem szépen, és nem kértem ebből a programból.



AMERICA'S ARMY: TRUE SOLDIERS

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

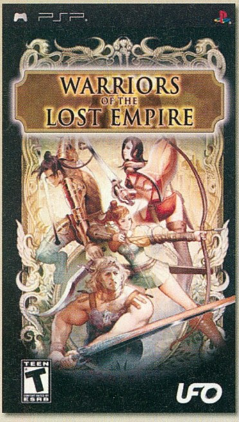
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1 - 2 játékos (2-16 online, system link, 2-4 coop), dd 5.1, 720p/1080i

✔ az audio részleget néhányan megirigyelhetnék
X az összkép miatt azonban nevetve el is felejtik

4 pont

AZ ELVESZETT BIRODALOM

















Ha a múlt hónapban bemutatott Etrian Odyssey volt az ős CRPG spártai egyszerűségével és körítésével, eszelős és eltúlzott nehézségi fokával és a történetet a játékmenet oltárán feláldozó elgondolásával, akkor a **Warriors of the Lost Empire** maga a hack'n slash kiindulópontja és gyökere, a stílus megszületése után tizensok évvel, hordozható formában. Gyatra végeredménnyel, sajnos.

IN VINO VERITAS

Pedig olyan jól indul: manapság annyira kevés játék meri bevállalni a római birodalmi környezetet. A WOTLE (szép rövidítés) az árral szembefordulva helyezi az eseményeket Hadriánusz korába. A birodalom békepolitikáját erősítő remek hadvezér titokzatos körülmények között eltűnik Antinopolis városában. A császári sereg mit sem sejt arról, hogy valójában mi történt, így alternatív megoldáshoz folyamodik: zsoldos katonák felfogadásával kívánja bebarangolni a település alatt meghúzódó katakomba rendszer minden zegzugát.

A feladat és a játékmechanika innentől fogva adott, a WOTLE leginkább a Monster Hunterhez hasonlítható. A városközpontban több csillagos nehézségi szintet szimbolizáló rendszer alapján választható ki a következő küldetés és vele együtt annak helyszíne, aztán uzsgyi neki szörnyet irtani. A WOTLE teljes egészében lecsupaszítja a hack'n slash stílusát, csak és kizárólag az akcióra fókuszálva, elfelejtve a részletes tárgy- és karaktermenedzselést. Nincs például virtuális valuta csak cserekereskedelem, mégpedig a dungeonök mélyén talált tárgyakkal. A szigorú súlylimit miatt csupán kevés cucc cipelhető a tarisznyában, ráadásul az éppen viselt felszerelés is levon a maximális hordozhatóképességből. De a WOTLE máshol is vasszigorral csap le, a fejlődés és a skillek cseréje csak és kizárólag a városközpontban lehetséges, a dungeonök mélyén nem, így ha neadjisten félúton rájössz, hogy elbaltáztad az aktívvá tett tulajdonságok listáját, kezdheted az egészet elölről.

A legnagyobb baj az, hogy a teljesen lecsupaszított és csak az intróban talált történet egyáltalán nem kerül előtérbe, a kaszabolás pedig rettenetesen gyorsan unalmassá válik, főleg, mert minden egyes dungeon és annak termei, folyosói egyetlen séma alapján épülnek fel, és ezt most tessék szó szerint érteni. Ha láttad az első nagyobb katakombát, akkor már az egészet láttad. Mindennek tetejében a WOTLE kifejezetten ronda, egyedül csak a városban képes hozni egy minimális PSP színvonalat. De valamiért mégsem olyan katasztrofális a helyzet, hangulatos és addiktív, de csak és kizárólag akkor, ha képes vagy túllépni azon, hogy nem életed legnagyobb kalandjára válthatsz jegyet, csupán egy kiadós, folyamatos és kendőzetlen mészárlásra. A te döntésed.

W

WARRIORS OF THE LOST EMPIRE

UFO INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

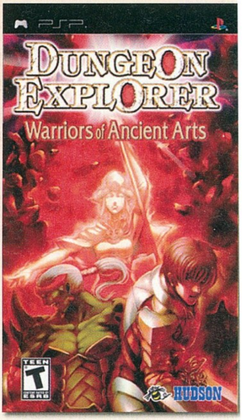
grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos, wifi

✔ római helyszín, addiktív
X monoton, sablonos

5 pont

A KATAKOMBÁK KIRÁLYA



Maximális túltengés hack'n slash fronton jelen hónapban: a májusra beütemezett PSP termés java része a klasszikus kaszabolást erősíti, áldozva azon az oltáron, melyre immáron nyolc esztendeje várja mindenki Diablo harmadik eljövetelét, a Blizzard igazi konzolos bemutatkozását, minden idők legjobb mészárlásának folytatását. Lehet vágni a centit, lehet imádkozni, vagy lehet a hátralévő kitudja mennyi időt kitölteni az olyan töltelék próbálkozásokkal, mint a **Dungeon Explorer**.

A HARC MŰVÉSZETE

Sallang, időhúzás, túlmisztifikált történet: a Dungeon Explorer mindezt mellőzve egy rövid bevezető után vág neki a kalandnak, rögtön felkínálva a saját karakter létrehozásának lehetőségét. Az első lépésektől való elriasztást elkerülve csupán a kaszt választható ki, a DE nem zúdít statisztikák tömkelegét senkire már a legelső randevún. A bőség zavara sem érhető tetten, a létrehozandó hős lehet harcos, vadász, tolvaj vagy szerzetes. Mint a nagykönyvben, maximális ragaszkodás az ismert tudásanyaghoz. Újdonság? A különböző karakterosztályok eltérő kiindulási pontja, amely ötletes ugyan de gyakorlati szerepe különösebben nincs, a „történet" ugyanúgy bontakozik ki. Mármint ha érdekel egyáltalán valakit – a DE e szempontból messze alulteljesít, de ez talán nem jelent problémát tekintve, hogy mindenki egy dologért jött ide: akcióért.

Abból lesz bőven, a DE véletlenszerűen generált terepeket használ amit bőségesen telerak ellenfelekkel. A játékmenet két jól elkülöníthető részre oszlik: a küldetés felvételére és az aktuális dungeon bebarangolására. Misszióhoz jutni a központként szolgáló városban lehet, szöveges, egy-két mondatos monológok végighallgatása után. Változatos feladatok nem erősítik a repertoárt, a DE csak és kizárólag a könyörtelen és agyatlan kaszabolásról szól, sajnos nem épp a legjobb értelemben. A nem túl változatos ellenfélkínálat és a random generált környezet miatt nagyobb odafigyelés és részletesség nem fért bele a fejlesztésbe, a DE szíve és lelke az ellenfelek kardélre hányása. Vagy varázslat általi dezintegrálása, mágiából és speciális képességből van bőven, különösen akkor, ha már több tagot számlál a csapat. Mert itt bizony nem csak egyedül, de egy teamben is lehet portyázni, igaz, az esetek többségében nem túl nagy sikerrel. A társak erős gonddal küzdenek az értelem és az intelligencia terén, vígan futnak bele az ellenfél támadózónájába, függetlenül attól, hogy épp milyen parancs szerint kellene tevékenykedniük.

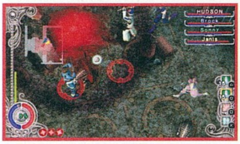
Igazi csapatmunka maximum a kifejezetten jó multiplayer móduszban jöhet létre, feltéve, ha mindenki rendelkezik a játék egy példányával. Ami nem biztos, hogy könnyen összehozható, az egyszemélyes porció rettenetesen sablonos, unalmas, az égvilágon nem mutat semmi újat, a régi mechanika pedig túlságosan elcsépelt ahhoz, hogy a tömegből kiemelje a Dungeon Explorert.

W















DUNGEON EXPLORER: WARRIORS OF ANCIENT ARTS

HUDSON
MÁS VERZIÓ: DS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

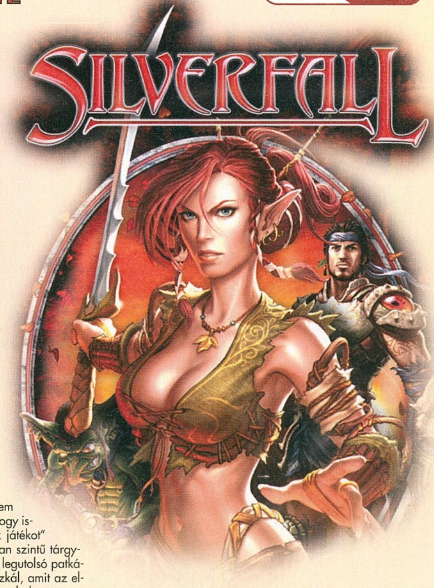
1 - 3 játékos, wifi

✔ néhol tetszetős grafika
X egyébként sivár, sablonos

5.5 pont

BARBÁROK A KAPUKNÁL





Hogy is kezdődött a legutóbbi PSP-s hack'n slash bevezetője? „Hordozható gépen kaszabolásból Dunát..." Ó igen. A jól ismert frázis ezredik alkalommal történő elsütése, kitekintés esetleg a stílust tizenegy éve uraló DIABLO-ra és a harmadik rész hiányára, elmélkedés arról, hogy ha valaki manapság igazán vérbő, kreatív és innovatív mészárlásra vágyik, akkor kénytelen a saját és nem a bolt polcán böngészni. Tény: a stílus a PSP életciklusának elején ismét reflektorfénybe került. Egyszerű, könnyen megvalósítható, különösebb fejmunkát nem igényel, felhasználóbarát játékmenete miatt sok vásárlót lehet vele nyerni. Hack'n slashből annyira nincs is hiány. Jó hack'n slashből van – nagykonzolon az utolsó jó próbálkozás körülbelül az MMORPG gyökereit levedlő Champions of Norrath lehetett, kivéve, ha a múlt hónapban bemutatott és nagy meglepetést okozó Vikinget elfelejtjük. Nem kéne, a **Silverfall**t viszont igen, méghozzá nagyon gyorsan. Számoljunk háromig.

1

Az öntőformából kihuppant kaszabolás természetesen karaktergenerálással kezdődik – négy faj, eltérő képességek, átszabható külső. Látványügyileg nincs szerepe annak, hogy ember, troll, tünde vagy goblin harcosként vágsz-e neki Silverfall földjének (erről lentebb bővebben), de igazából a képességeidet tekintve sem. A tömény kaszabolásban annyira nem számít, hogy éppen karddal, íjjal vagy mágiával ugrasz neki sikítva a barbár hordának, a végeredmény úgyis ugyanaz: vagy te, vagy ők. És általában te húzod a rövidebbet, ha nagyon gyorsan nem barátkozol meg azzal, hogy a Silverfall nem csak bődületesen ronda, de gyatra a kamerakezelése, még rosszabb az irányítása, rettenetesen sivár a világa ráadásul még baromi unalmas is.

Nem is tudom, hogy mit lehetne kiemelni. Nem a jóból, hanem a rosszból, abból annyi van, hogy iskolapéldája lehetne a „hogyan ne csináljunk játékot" tanfolyamnak. Ne csináljon például senki olyan szintű tárgydobálást, mint itt: még a legeldugottabb erdő legutolsó patkánya is ultra ritka vérttel és aranykarddal mászkál, amit az elhullott hullája örömmel ad át nem az enyészetnek, hanem neked. Ne csináljon senki ilyen nem játékos karaktereket, akik elmondanak egy, de nagyon maximum három sablonos mondatot, aztán uzsgyi, menjél gyakni, ha pedig már nyakig úszol a vérben és a belekben gyere vissza, mert vár rád egy gyűrű, jutalom gyanánt. Kösz, de kösz nem.

Különösen nem ebben a világban, Silverfallt (vagy akárhogy is hívják ezt a sárgolyót) mintha minimum egy nukleáris holokauszt és egy idegen invázió tarolta volna le, körülbelül ebben a sorrendben. Minden teljesen sivár és sík, a néha elszórtan bedobott fák, kövek és a vízfelület azért nem elég ahhoz, hogy egy koherens és hihető fantasy világ jöjjön létre. De mit várna az ember azok után, hogy az oktatást végző nagyon tapasztalt mágust egyetlen kis goblin szúrja hátba 45 évnyi harc után, körülbelül 4800 sárkány és egyéb mitikus lény legyőzését követően?

2

Erős túlzás vagy ködösítés nélkül állítható, hogy a Silverfall éppen hogy egy sóhajtással mutat túl a DS grafikus színvonalán – 4 évvel a gép megjelenése után talán senki sem gondolta volna, hogy sikerült alulról csúcsot dönteni, létrehozva minden idők talán legrondább szösszenetét. Minden szempontból gyatra, a két színt használó vízfelület láttán a Mario 64 világa köszön vissza, a maximum 50 poligont számláló karaktermodellek tökéletesen hozzák az első 3D-s kitekintések színvonalát, míg a speciális effektusoknak csúfolt valamik könnycseppet csapnak az olyan öreg vén rókák szemébe, akik még az eredeti Star Wars kópiában csodálták meg a Halálcsillag felrobbanását. Ronda mint a bűn na.

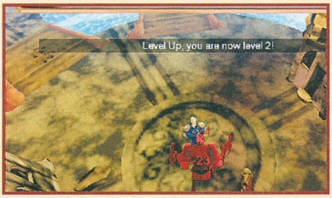
3

Hét éves aszály, lakatlan szigetre vetődés, esetleg komoly lelki és fizikai trauma alatt/után talán érdemes egy kört futni a Silverfallal, de akkor is csak azért, hogy két perc után elégedetten írjon le szép röppályát a szemetes felé az UMD – zárt osztályon talán, épeszű ember kezében viszont nincs helye. Dorothy, most már visszatérhetsz Kansas-be.

W











MARTIN BELESZÓL!

Wilson, ki kell, hogy ábrándítsalak: az ilyesfajta RPG-kben a „random loot" kifejezés pontosan azt jelenti, hogy bármelyik leölt ellenfél kidobhat szinte bármilyen felszerelési tárgyat. Jó, retkes patkányok ritkán szoktak kétméteres paladinpallost pottyantani – az a tűzokádó sárkányokra jellemző általában...

SILVERFALL

MONTE CRISTO / ATARI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

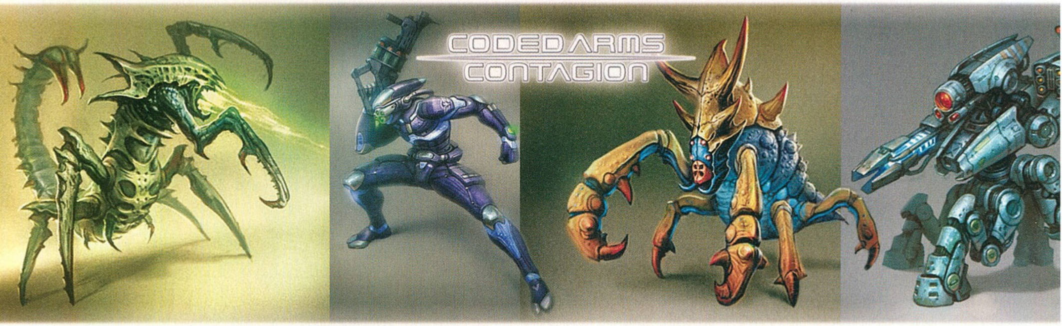
grafika:	siralmas
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 - 2 játékos, wifi

✔ szép a dobozon lévő artwork
X a doboz nem üres

2 pont

ZSEBMÁTRIX













A Dreamcast korszak átkaként fennmaradt, egyetlen analóg karos fogyatékosság által sújtott PSP nem éppen az FPS rajongók Mekkája. Ugyan halovány próbálkozások és csak és kizárólag a tűrhető, sem mint a pazar kategóriát erősítő nekifutások akadnak jószerivel (külön kiemelve a még emészthető, de azért örömkönnycseppeket az ember szemébe nem csaló Medal of Honort) de az újgenerációs PSP-ig garantáltan nem lesz egyetlen átütő, mindent vivő trónfosztó. Főleg nem úgy, ahogy a **Coded Arms: Contagion** próbálja.

MÁTRIX

A Konami a jelek szerint nem adja fel, a tervezett nagygépes folytatás ugyan nem valósul meg, de PSP fronton máris itt a halovány első nekifutás után a második Coded Arms adag. Rögtön remek körítéssel: nagyon marcona, nagyon kiképzett és elszánt különleges ügynök vagy. Épp egy rutinnak számító gyakorlóküldetésen veszel részt a virtuális térben, mikor egy csapatnyi terrorista a rendszer hackelésébe kezd bizonyos adatok ellopása érdekében, úgyhogy ha már úgyis ott vagy, mi lenne, ha fegyvert ragadnál és botok helyett rögtön az életedre törő gonosz hordát hánynád kardélre, vagy inkább puskacsőre? Ugye milyen eredeti?

Legalább a pályaszerkezet... nem, igazából az sem jó. Nagyon nem, a második Coded Arms-ról valósággal ordít, hogy könnyű pénzen tartott szorgos japán kezek faricsálták ki nagyon egyszerű sablonokból építkező pályaszerkesztővel, magasról téve a kreativitásra, a változatosságra és a minőségre, csupán a teljesítendő kvótát szem előtt tartva. Ha láttad az első helyszínt, akkor már mindenen túl vagy, a Contagion a maradék egy tucat szinten pontosan ugyanezt kínálja, csak a szobák méretét variálja. Azt sem túl sok sikerrel, a legtöbb helyszín nem nagyobb egy kisebb raktárépületnél, ami különösen a tereptárgyakban, ládákban és konténerekben bővelkedő helyszíneken nyilvánvaló. Ehhez mérten a teljesítendő feladat sem bővelkedik az innovációban: ajtó kinyit, célkereszt megtalál, lő, mindenkit megöl, továbbmegy. Pofonegyszerű.

Na jó, időnként a remek missziót olyan nüánszok zavarják meg, mint a hackelés, amely nem csak gyatra, de közben még vígan sebezhetnek, úgyhogy mielőtt nekiállnál valami gépnél szöszölni, irts ki mindenkit. Persze csak ha sikerül, virtuális tér lévén az ellenfelek folyamatos, megállíthatatlan hullámban érkeznek, a szemed előtt vagy épp a hátad mögött materializálódva a semmiből. Plusz maga a hackelés sem éppen az a Kodak pillanat, csupán annyi a dolgod, hogy két fél tucat számjegyből álló kódsorban megtaláld azt az egy értéket, ami mindkét csoportban szerepel.

A teljes monotonitást elvileg a pluginek dobnák fel, kis RPG szájízt kölcsönözve az amúgy vegytiszta akciónak. De valahogy ez sem működik megfelelően, upgrade pontból mindig bőven kapsz, de felhasználni csak előre meghatározott és elég ritka helyeken lehet, akkor is csak pár fegyver upgrade-re ami papíron érdekes és hasznos, a gyakorlatban viszont messze nem az.

Nem csak a single, de az online módozat sem működik igazán, egyrészt mert nincs automatikus célzás és a manuális célkereszt tologatás lassú és egyáltalán nem precíz, másrészt pedig akkora a lag, hogy mire sikerülne eltalálni valakit már kétszer lelőttek. Pedig az irányítás kifejezetten jó lenne, a közepes mezőnyben legalább ezzel ki tud emelkedni a tömegből a Coded Arms: talán ez az első alkalom, amikor végre azt lehet érezni, hogy azt a bizonyos hiányzó analóg kart pótolja valami, valami, ami legalább annyira jó, legalábbis a csere szerepkörben. A Contagionról azt sem lehetne mondani, hogy ronda, ugyan a PSP nem fog megfőni a nagy erőlködésben, de az éles és részletes textúrák, a tetszetős speciális effektusok és a kidolgozott fegyverek legalább a kreativitás csíráját képesek felmutatni. Kár, hogy a játék többi része már nem volt képes felnőni a feladathoz, úgyhogy csak az tegyen vele egy próbát, aki minden FPS-t be akar habzsolni, minőségtől függetlenül.

W





MARTIN BELESZÓL!

Olyan jól néz ki, azt hittem ennél sokkal frankóbb cucc lesz. Játszogattam vele, de hamar beleuntam, mert tulajdonképpen nem sok érdekesség történik benne. Egynek jó, de semmi gatyaszaggató kiugrás. Sótlan, de még azért ehető.

CODED ARMS: CONTAGION

KONAMI / CREAT STUDIO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 - 4 játékos, wifi

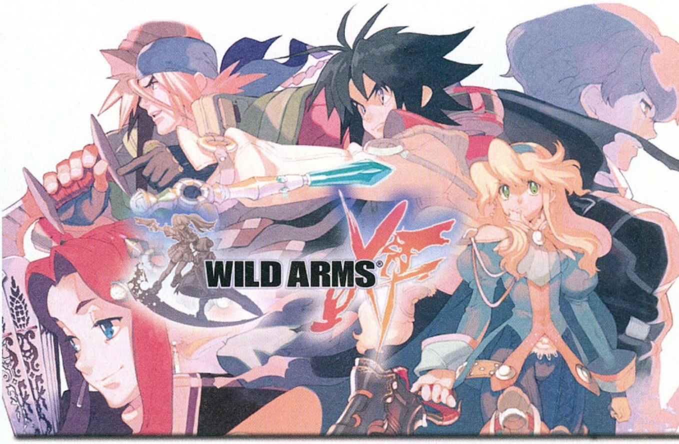
✔ jó irányítás, tetszetős külső
X gyatra történet és pályaszerkezet

6 pont

SPAGETTI SRPG







Élet a Jeanne d'Arc után: minden idők egyik legjobb SRPG-je olyan mély nyomot hagyott maga után, melyet megközelíteni, neadjisten felülmúlni közel lehetetlen. A 10 év alatt kis stúdióból lassan egy egész stílust meghatározó fejlesztővé cseperedett Level-5 magasra helyezte a lécet. A stílust ugyan sokak szerint még mindig a Final Fantasy Tactics uralja, de ez talán csak a nosztalgia utóhatása. Pár év múlva meglátjuk, hogy az idő vasfoga kikezdi-e Franciaország cserbenhagyott megmentőjét: addig lehet lubickolni a dobogóról lemaradó mezőny strapabíróbb indulói között. A **Wild Arms XF** pontosan ilyen.

A FEGYVEREK SZAVA

A steampunk-western-fantasy határmezsgyén lavírozó WA univerzum ez alkalommal Filgaia háborúk és viszályok sújtotta földjén játszódik. A testvérpáros, Clarissa Arwin és Felius Arwin anyjuk kardját kívánja visszaszerezni, ám az események rövid időn belül váratlan fordulatot vesznek és végül egy trónutódlási viszályba torkollnak. A történések állóképek és hosszú manganoid dialógusok formájában bonyolódnak, az elmúlt évek leggagyitrább angol szinkronjával – érdemes már az első másodpercben a szerencsére az UMD-n rajtahagyott japán hangsávval próbálkozni, elkerülve a maradandó halláskárosodást.

A sorozat első taktikai mellékága rögtön a mélyvízbe ugrik: az XF rettenetesen összetett, nagyon nehéz és kifejezetten hosszú, de a stílus rajongói számára talán pont ez jelenti majd a vonzerejét. Alapjában véve követi a már bevált szabályokat: körökre osztott harc, részletes karakter- és tárgymenedzselés, lineáris történetvezetés. Ám az XF újít is, négyzetek helyett hatszögekre oszva a csatatér egyes részeit. Ennek komoly szerepe lesz, a formációk kialakításával mivel így az ellenfelek körbevehetőek növelve a sebzést, különleges támadást aktiválva, kihasználva a túlerőt. Az XF különösen nagy hangsúlyt fektet az előnyök előtérbe helyezésére, díjazva azt, ha az egyes kasztok a főbb támadásuknak megfelelő helyzetet foglalnak el. Mit jelent ez a gyakorlatban? Például azt, hogy egy mágus jóval hatásosabban sütheti el a varázslatait egy magaslaton állva. Választási lehetőségből, kasztokból nem lesz hiány, a Wild Arms több mint egy tucatot különböztet meg, mindezt megfejelve egy az FFT-hez kísértetiesen hasonlító, de működését tekintve kissé módosított job-rendszerrel.

Ám pont ez az XF legnagyobb negatívuma, túlságosan támaszkodik a kasztokra a jobokra. Ha az aktuális csatában nem megfelelő a team összeállítása, az XF könyörtelenné válik és pár kör alatt mindenkit kiirt. Nincs lehetőség a hiányosságok pótlására vagy kiegyensúlyozására, az XF csak és kizárólag egyetlen járható utat ismer, messze nem ad akkora szabadságot a taktikázás terén, mint azt a stílus és annak korábbi képviselői megkövetelnék. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy csatáról csatára kénytelen leszel kasztot és ekkor felszerelést is váltani, rövid időn belül monoton és frusztráló munkává varázsolva a máshol élvezetes feladatot. Az egyes küldetésekben teljesítendő feladatok megoldása sem éppen játékosbarát, lopakodás során elég akár egy rossz mozdulatot is tenni az egész újrakezdését kiváltva, egy-egy objektíva megvédését rögtön szabotálhatja csupán egyetlen ellenfél átkelése a határvonalon. Mindezt tetézi a vitalitás, amely mozgással, támadással és tulajdonképpen mindennel folyamatosan csökken. Ha eléri a zérus értéket, akkor a HP kezd el fogyni, ami rövid időn belül önmagában véget vethet a harcnak.

Ráadásul a Wild Arms sajátságos western stílusjegye is mintha a háttérbe szorulna. Az XF nem túl szép, a színpaletta gyér, a karakterek elnagyoltak és kidolgozatlanok, nem tetszetősek, inkább funkcionálisak. A WA hangulat elsősorban az aláfestő zene terén érhető tetten, az XF pazar soundtrackje szokás szerint bővelkedik a Morriconét idéző füttyökben, elnyújtott hangokban és ritmusokban. Éppen ezért különösen barátságos a főmenü music library pontja, ahol bármikor elővehető az aktuális kedvenc szám.

Az XF egyáltalán nem rossz próbálkozás, roppant tartalmas és ötletes, de a sivár történet, a könyörtelen nehézségi szint, a rettenetes szinkrongárda és a változatosságot hírből sem ismerő misszióstruktúra miatt nyugodt szívvel csak akkor ajánlható, ha az impozáns étlap már minden főfogása az asztalra került. Érdekes, de mindenképp fajsúlyos desszert, elsősorban a stílus rajongóinak.

W













MARTIN BELESZÓL!

Még mindig a zenéje tetszik a legjobban. Érdekelne egy komolyan felturbózott PS3 verzió.

WILD ARMS XF

XSEED GAMES / MEDIA VISION
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos

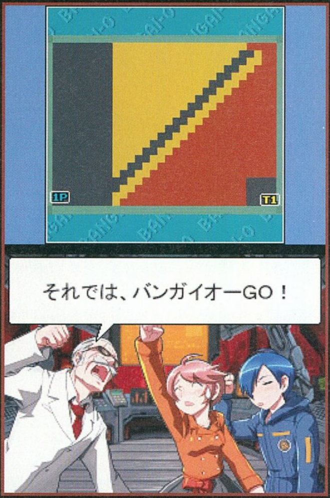
✔ remek zene, tartalmas kampány
X könyörtelenül nehéz

6.5 pont

BORN IN PAIN / BORN STUBBORN







A gyerekszülés izzasztó, fájdalmas, őrjítő és kínkeserves folyamat (mondják; szerencsére akkor se tudnám kipróbálni, ha akarnám) – az Úristen ezt már a kezdet kezdetén lerendezte az első emberpárral. Szembe mentek a felsőbb akarattal, és ez volt a halmazati büntetés egyik eleme. Paralel: Martinon érződött valami halvány kis szkepticizmus, amikor megpendítettem, hogy erről a játékról két oldalon kéne írni – konkrétan megajándékozott egy alcímmel, amit többszöri nekifutás után sem bírt el a nyomdafesték, ezért eltekintettem közzétételétől. Ő tudta, én kardoskodtam: kellett az a rohadt tiltott gyümölcs, Az A Bizonyos Alma – most pedig itt ülök, verem a klaviatúrát, és fogalmam sincs, mihez kezdjek.

A Bangai-O Spiritsről nem lehet két oldalon írni.
A Bangai-O Spiritsről fél oldalon kell írni.
A Bangai-O Spiritsről könyvet kell írni.
A Bangai-O Spiritsről nem lehet írni.

Játszani kell vele. Vagy el kell kerülni. Messziről. Mert sajátos. Gyűlölni lehet miatta, annyira. És bele is lehet szeretni. Akkor pedig mindent megbocsátasz neki. Azt is, hogy egy rohadék. Időnként. Egy kiszámítható rohadék. Emiatt hiszed majd, hogy tudod, hogy kell bánni vele. És mivel biztos vagy benne, hogy tudod, mit csinálsz, engedni fogsz neki. (Ha nem kerülted el. Messziről.) Ha engedsz – megismered. Ha megismered – megszereted. Ha megszeretted – hát majd meg is gyűlölöd. Ha éppen nem ezzel kezdted.

És így tovább, a végtelenségig. *„Szerelem? Két baj egy helyen, de legalább nem vagy egyedül!”* – vigyorgott Jean Reno a *Le Grand Bleu*-ban, majd pár perccel és néhány csepp alkohollal később Marc Barr-ral összekapaszkodva röhögtek-énekeltek, búvárruhában, a tenger felszíne alatt.

Ez a Bangai-O Spirits: hánykolódó érzelmek kavalkádja, furcsa közegben, vicces tudatállapotban, elképzelhetetlen formában.

„A Bangai-O Spirits: Brain Training Istennek” – foglal állást Tim Rogers az ActionButtonön, az ismertető végén hozzáfűzve: *„A lehető legmelegebben ajánlom.”* Értékelés: a maximális négy csillag.

„Tim Rogers is a fucking liar.” – replikázik a 1UP egyik fórumozója.. Se fordítás, se kommentár nem szükséges.

A fórumozó is ember. Tim Rogers is az. Fórumozóból sok van. Tim Rogersből csak egy.

BLOODY ROOTS

Az előzmény előzménye: adott egy Hover Attack nevű *sokirányú lövöldözős* játék (mi lehet a normális magyar megfelelője a *multi-directional shoote*mek?), Sharp X-1 és PC-8801-es platformokon feltűnve. Őskori lelet, amit a Treasure rángatott ki a múzeumból. Yoshiyuki Matsumoto, a „handheld team” fejese így meséli: *„A Bangai-O egy ősrégi X1-es játék remakejének indult, de elkezdtem az Edeon, a Macross és a Layzner anime-hatásaival keverni, és hamarosan már nem is emlékeztetett az eredetire - innentől fogva tehát a remake gondolata 120 százalékos blöff / hazugság.”*

„120 százalékos baromság” – kommentezem én. A N64-es Bakuretsu Muteki Bangaioh (és a lokalizált – PAL régiót is elérő! – Dreamcastos Bangai-O) anime-hatásai kimerülnek egy narancs és egy kék hajú karakter felvillantásában, valamint a csészett nagy mechák porondra tuszkolásában. És játék közben ebből szinte semmit nem érzékelni: egyrészt a „kolosszális méretű” robot a játéktéren akkora (sincs), mint Mario a varázsgomba előtt, másrészt meg a Treasure-nek sosem ment a narratíva, Sin and Punishment ide, „anime-hatások” oda. A játékaikban mindig a Mag, a Központ, a Kód, a Rendszer volt a lényeg. De azt aztán nagyon tudták – mit számít ezek mellett, hogy Riki és Mami mit szerencsétlenkednek a briefing képernyőn...?

SLAVE NEW WORLD

A handheld Bangai-O nem egy nagygépes „stupid spoiled whore” portolás, hanem egy, a közeghez igazított mutáció. Rengeteget kell lövöldözni, de nem egy mezei shooter. Nem teszi próbára a reflexeket – bár ügyességet követel, ezt a józan ész is kiválthatja. A taktika és a logika nagy teret kap. Többet ér, mint a kézügyesség. Mivel > hogyan.

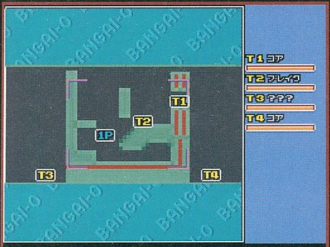
Adott egy kétdimenziós aréna – ez lehet egy vagy több képernyős, nyitott tér vagy klausztrofób labirintus, szobákra tagolt terep vagy platformokkal elválasztott vertikális pálya. Bent a mechánk (aha, Armored Core NES-en, kábé) és egy rakás ellenfél, valamint célpontok – kapcsolók, objektumok, teljesen mindegy: T, mint „target”. Az alsó képernyőn a játéktér, felsőn a térkép. A feladat pofonegyszerű: kilőni a célpontokat, kikerülve/elintézve az ellenfeleket. A támadók eszköztára széles skálán mozog, akárcsak a tiéd. Ők konstans módon ugyanazzal a fegyverrel osztanak – te magadnak állíthatod be, hogy mivel szeretnél. *És ez a nem mindegy – ez a lényeg.* A fegyverarzenál konfigurálása.

Ha jártas vagy a Gradius Weapon Edit módjában, akkor nagyjából tudod, miről van szó. Ha nem, akkor itt a gyorstalpaló: nincs „ultimate” fegyver – mindegyiknek megvan a maga erőssége és gyengéje. Ami területre hat, kevésbé effektív az ellenfélen, a pontos lövedékek pedig CSAK a célponton szólnak – igaz, ott nagyot. Summa: a hatósugár és a találat ereje fordítottan arányos. (Ami mindkét szempontból kiváló, azt időbe telik aktiválni.)

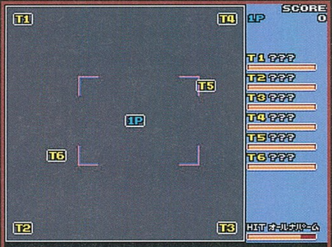
Van rakéta (napalm / homing), ami a legközelebbi célpontok felé süvít, de ha többen is körbevesznek, ezzel mit sem érsz, több irányból kapod majd a halált. Van kard, ami brutálisan erős, még az ellenséges tűzön is átkaszabolhatod vele magad (sőt, az efféle közegellenállást érzékelve kifejezetten megtáltosodik), de a hatótávolsága csak a közvetlen környezetet érinti. Van baseball-ütő (!!!), ami visszaveri az ellenséges rakétákat a célpontnak, plusz kellemesen kótyagosítja a támadókat, de halálos sebzést nem okoz, és csak testközelben ér valamit. Van pajzs – egy kis energiagömb (működését tekintve leginkább a Last Hope forgatható podjához hasonlít), ami a legtöbb lövedéktípust hatástalanítja. És megvannak az EX támadások (amik korábban All Around néven futottak): a lövések / breakek felgerjesztett formái. A ravaszt nyomva tartva elindul egy számláló – ha rakéta van beállítva, akkor egyszerre százat lehet kiröppenteni. A célzás (direction) koncentrálja a támadás erejét, a „vaktában” (reflector) tüzelés mindenfelé végigsöpör – értelemszerűen csekélyebb hatásfokkal. A „freeze EX” befagyasztja a képernyőn látható lövedékeket és ellenfeleket (de csak azokat!) – ha túl nagy a keresztűz, érdemes elsütni egyet, hogy szusszanásnyi időt nyerj, majd lélegzethez jutva támadhass. Hogy ne legyen egyszerű: a boostolás a kívánt hatásfokkal egyenes arányban veszi igénybe az időt (igen: időre van szükséged, hogy *időt nyerj*), abból pedig nem mindig van elegendő. Persze, az EX támadások nem ingyen járnak, ikonokat felvéve lehet a status bar-t újra tölteni (illetve, esetenként a sérüléseket is ezzel kompenzálja a játék).

Variációs lehetőségek százai. Ezernyi szituáció ezer és egyféleképpen történő megoldása. Minden pálya más-más kihívás. Pályák...? Ezek feladványok. Felismered a helyzeted, hoz-















záigazítod a Weapon Slotok tartalmát. A rendszer kialakítása hibátlan, a balansz tökéletes. Hamarosan azon kapod magad, hogy síkgeometriát játszol, valós időben – körző és vonalzó nincs, de vannak szögek és sugarak, körök és kilencven fokok. És elbűvöl, elragad. Már másfél órája játszol, pedig csak öt percig akartál.

CHAOS A.D.

Van tehát egy kristálytiszta, letisztult, okosan kialakított struktúra – ezt pedig olyan töményen bizarr, eszelős, szó szerint érthetetlen körítéssel turmixolták össze Tokióban, hogy az szinte ellehetetleníti a szabályok szerinti értékelést.

A Bangai-O Spirits olyan, mint David Lynch *Eraserhead*je: helyenként túlvilágian szürrealista, máshol pedig a maga materiális valóságában sem lehetsz benne biztos, hogy azt látod, amit – a logikus értelmezés csikorogva húzza be a kéziféket, és piros lappal ugrik ki a zöld lámpánál, hogy a sárga házba rohanjon.

„őrült beszéd, de van benne rendszer."

Van grafikája, amire rá lehet mondani, hogy *„szép"*, de hozzá kéne tenni, hogy *„... lett volna, PC-Engine-en, kilencvenháromban"*.

PRO: *„Ez a N64-es Bangai-O, osztva a DS képernyőfelbontásával - jól átlátható, és sokszor rengeteg mindent mozgat egyszerre a képernyőn. Ha kooperatív multiplayert játszol, akkor meg főleg."*

KONTRA: *„A végeredmény akkor is egy első generációs GBA játékot sejtet, és akkor még jóindulatú is voltam, baz+."*

(függöny)

A minőség egy dolog, a téma már izgalmasabb: ott rejlik az igazi agybetegség. Az arénák háttere sok mindent sejtet: egy flipper lapját, narancs-vörös naplementét, alien gyomrát, R-Type-ot, zöld erdőt kis folyókanyarulattal - vagy direktben mutatja a nagy fekete semmit. Az előtér helyenként a Pac-Mant idézi (labirintusok, benne centinként elszórt kis pontokkal, amiket összekardozhatunk magunknak), máshol meg a Tetrist (van egy pálya, ahol átjárható / blokkoló négyzetek potyognak fentről, neked pedig úgy kell utat vágnod, hogy ne szorulj be az utóbbiak közé), de leginkább a zártosztályt. Az objektumok és az ikonok valószínűleg Random Tile Generatorral készültek: házikók, pillérek, narancsok, almák, citromok, kosár- és focilabdák, kis szürke pöttyök és óriási kék kockák, pókok és szkafanderes robotok, gigantikus buzogányfejek és rakétával lődöző űrhajók. Pittyegnek a becsapódó találatok, két pattanás-méretű mecha meg baseball-ütővel kergeti a harmadikat.

Bökdösöl a japán menüben (nyugi: augusztusban jön az amerikai verzió), próbálod kisilablizálni, hogy mi micsoda. Rájössz, hogy van a meglévő százhatvan single (plusz tizennyolc tutorial) pálya mellett beépített editor! Zseniális. A készre pofozott szintet *hang formájában* továbbíthatod. Rátöltheted a végeredményt egy iPodra. Vagy a PC-re, mikrofonbemeneten át. Küldheted wifi csatlakozással. Esetleg *rájátszod a hangot a DS-re*. Ami úgy szól, mint Kurtág György múzsája, homlokcsók közben. Mint egy C64 kazetta a deckben. Igen, 2008-ban, modern konzolon még létezik analóg adatátvitel.

(elájul, felmossák)

REFUSE / RESIST

Ha már Lynch szóba került: *veszett a világ*. Az ember pedig esendő. A szélsőséges ötleteket a körítéstől függően, egyéni preferenciái alapján nyeli le vagy köpi ki. Ha egy hosszú ősz hajú orosz pasas átoperált jobb karja Cam Clarke hangján ordibál, ideológiát gyártunk hozzá. Ha egy koncepciós szinten érthetetlen, technikai szempontból borzasztó látvánnyal megvert játék elénk áll, lefújjuk rovarirtóval.

De nem árt neki se méreg, se megvetés – a Bangai-O Spirits ugyanis szent tehén. Bemegy az indiai boltba, belezabál az almába, majd elfetreng a forgalmas út közepén, és folyik belőle a tej. Van ugyanis egy elvitathatatlan erénye: *VEGYTISZTA VIDEOJÁTÉK*. Nem szimuláció, nem érdekli a hype, és pofán köpi a kort, ami viszonzásul tudomást sem vesz róla.

Akik megkeresik és megszeretik, tudják, mennyit ér. Az értékelő box nem nekik szól. Azoknak szól, akik az arab számrendszer ismeretében képesek egy tesztről, egy játékról véleményt alkotni. Sem a latin ABC, sem a japán Treasure játék nem az ő asztaluk – nekik ez a játék 6 pontot ér. Maximum.

„... THIS IS PROPAGANDA!"

És a többiek...?

A lottóshow manapság rongyrázás, páváskodás. Anno a Közember ment a stúdióba, hogy kihúzza a számokat. Ez nem (csak) analógia: akkoriban történt, hogy a szerencsés kiválasztott – egy bányász - belemarkolt a golyókba, majd nyitás után közölte: „Hatos!" *(megnézi, forgatja)* „A f***t... kilences!"

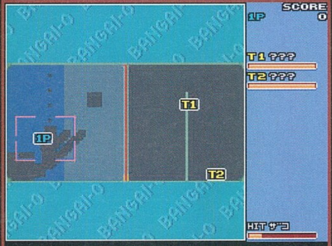
Ez (is) a Bangai-O Spirits: trágár, nyers és szókimondó, de humorral, stílussal. Nem „elit" játék. Gőze sincs arról, hogy kell enni a homárt, de csúszik neki az erős pálinka. Hülyén áll rajta a frakk, de mindent ver az angyalszárnyas bőrkabátja. Nem lesz kormányszóvivő, de mindig tud mondani egy disznó viccet. „Hello, cicus" – köszön oda az angol királynőnek, majd rágyújt az egész udvartartás előtt.

Itt minden a feje tetején áll.
Ez lenne hát a hatos?
*A f***t.*
Kilences.

Tyler

MARTIN BELESZÓL!

Mielőtt bármit is mondanánk a szabad akarat kérdéséről, javaslom, szabaduljunk meg mindenfajta előítélettől, ami az akarat szabadságával kapcsolatos! Még a „kritikai gondolkodásra" való szüntelen „nyitottságot" hirdető Karl Popper sem volt képes a szabad akarat kérdéséről előítélet-mentes módon írni: az Open Universe legelején elismeri, hogy – bár egy egész könyvön át a determinizmus ellen és az indeterminizmus mellett érvel – a vitát eleve eldöntöttnek gondolja, kizárólag a szabad akarat kérdésében elfoglalt előzetes álláspontja alapján. Személy szerint úgy hiszem, hogy az indeterminizmus doktrínája igaz és hogy a determinizmus nélkülöz mindenféle alapot.





BANGAI-O SPIRITS

TREASURE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

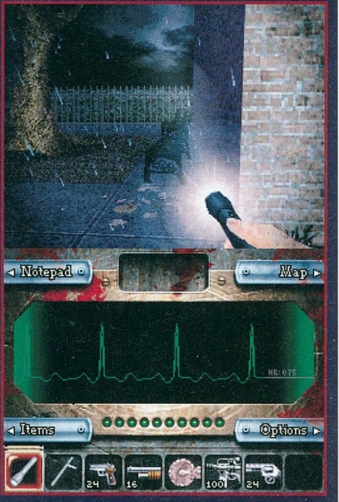
1 - 2 játékos, wifi

✔ we who are not as others
X primitive future

6 pont







VOLT

Tíz évvel ezelőtt az ASC Games adta ki PC-re a DreamForge Interactive horror-elemekkel erősen tarkított point & click kalandjátékát – ez volt a Sanitarium. Erőteljesen épített a pszicho-thriller vonalra, amivel a maga nemében páratlan volt. Nem akasztott csecsemők, kifordult belek és falra fröcskölő vér tette borzongatóvá; sokkal árnyaltabb, súlyosabb dolgok kaptak helyet benne. Egy őrült víziói, paranoid hallucinációi. Flashbackek, különféle korok és környezetek, bizarr helyzetek. Absztrakció, külsőleg és belsőleg torz szereplők. Semmi frász, semmi ijesztgetés – és mégis képes volt sokkal nyomasztóbb hatást elérni, mint a hent vonal sok (esetenként tisztes névvel büszkélkedő) képviselője.

Miért is fontos ez? Mert egy óra játék a Dementiummal eszembe juttatta. Ugyan a Renegade Kid játéka mindössze annyiban hasonlít a Sanitariumra, hogy ezúttal is egy kórházban térünk magunkhoz, mégis meg kellett említeni – a Dementium ugyanis nem azt mutatta nekem, amit valójában kellett volna. Sokkal inkább arról szólt, hogy milyennek *kellett volna lennie.*

Horrorjátékot készíteni hordozható konzolra kockázatos vállalkozás. A Biohazard DS portját leszámítva hirtelen nem is jut eszembe más játék a műfajból, ami talán nem is meglepő. Egy post-it cetli méretű képernyővel megáldott handheld gép nem képes a realisztikus horror elemek olyan szintű prezentációjára, mint a szélesvásznú kép és a dübörgő-nyomasztó hangaláfestés.

VAN

Ehhez képest a Dementium pont ezen a vonalon lovagol. Saját szemszögű perspektíva, sötétség. Az elhagyatott kórház belseje. Állandó halk kopogás a szemerkélő esőtől, mennydörgésbe olvad a szomorkás-melankolikus aláfestő zene. Belemerülsz a kezelésbe, ami ismerős lesz, ha már találkoztál a Metroid Prime: Hunters-szel – a stylus és a d-pad együttes használata remek FPS kontrollt biztosít.

Felkattintva a zseblámpát kiderül, hogy amit addig korlátozott látótávolságnak gondoltál, az csak a természetes sötétség. És kiderül az is, hogy a játék eszeveszett jól néz ki – a fény meggyőzően táncol a leharcolt bútorokon, a tereptárgyak elhelyezése pedig valóban egy kórházat sejtet. A lőszert – a Biohazard-játékokhoz hasonlóan – szűkmarkúan kapod, a beosztást pontos – az ellenfél szívére – célzással segítheted elő. Kezdetben egy pisztollyal és egy gumibottal kalandozhatsz, a későbbiekben viszont gépfegyver, shotgun, revolver, sokkoló és sniper is színesíti majd a repertoárt.

Ellenfelek? PONT olyanok, mint a támadó zombik a House of the Dead 2-ből. A humanoidok legalábbis: akadnak még – leginkább az Opposing Force csápos alien fegyverére emlékeztető – férgek, gusztustalan repülő rovarok és a Doomból szökött kísértetek... és természetesen vagy féltucatnyi boss.

Megvannak a stílusban megszokott logikai feladványok: zongorán lejátszható dallam által megszerezhető kulcskártya, jegyzetekből kibogarászható kódok és zárkombinációk. Apropó, jegyzetek: a Hotel Dusk: Room #215-ben megszokott módon most is elérhető egy jegyzettömb, amibe a szükséges információkat firkálhatod.

LETT VOLNA

És jó ez így nekünk? – merül fel a kérdés. Nem rossz, de nem is lenyűgöző. A zseblámpa és a fegyverek váltogatása egy idő után frusztrálóvá válik (és a piláccsal hadonászni szükségszerű, hogy lásd, mibe rohansz bele). Meg lehet oldani ezt sokkal dinamikusabban (lásd Doom 3) – itt nem sikerült. A grafika, legyen bármilyen látványos is, de – a környezet jellegéből fakadóan – egyhangú: hiába tudom, hogy amit látok, az így nézne ki a valóságban is, ha az egyhangúság nem csupán a monotonitással, hanem a tájékozódás megkeserítésével is az idegekre megy. Ami viszont a legnagyobb pofon, az a narratíva, az erős történet hiánya – ezen a téren egy Silent Hill (de még a bőven B-kategóriás banalitásokat pufogtató Biohazard is!) köröket ver a Dementiumra. Ami marad, az a csupasz váz, a lőszerkeresgélés, a logikai feladatok megoldása és a folyamatos durrogtatás; az pedig nem mindig elég erős, hogy megtartsa a felépítményt. A téma nagymestere, Stephen King jegyezte meg egyszer, hogy gyűlöli az olyan írásokat, ahol elég egy rossz mondat, amitől az olvasó akarva-akaratlan, de kihátrál a történetből.

A hátrálás megvan – a történet hiányzik. A Dementium világa, legyen bármilyen fullasztó, a hardver jellegéből fakadóan nem szippanthat be annyira, mint egy nagygépes, akció-orientált anyag. Itt sikít a játékos a Sanitarium magával ragadó elvontsága, „csak” 2D-s, de gyönyörűen szürreális grafikája után: *az* a történet, az az absztrakt töltés, *ezen* a gépen *mindenért* kárpótolt volna. Ami marad: agyaggalamb-lövészet a töksötét pincében. *És az érzés, hogy játszol.* De nem pozitív értelemben, teljesen belesüppedve az anyagba. Néha nagyon magával ragad, de sokszor, a kelleténél többször leszel tisztában vele, hogy egy videojátékban próbálsz továbbjutni. És nem az ágyad alatti szörnnyel küzdesz, amitől világrekord fékcsíkokkal textúráztad az alsódat boldog ifjúkorodban.

Tyler

MARTIN BELESZÓL!

Nem vagyok biztos benne, hogy ez a stílus DS-re való. Mint amikor valaki neoncsöves Suzuki Swifttel karajkodik a pirosnál, aminek az oldalára mindenféle brutál tuningmárkák nevei vannak felmatricázva, közben meg a műanyag dísztárcsa úgy van felfogatva a lemezfelnire... ő ott bent talán élvezi – de kintről milyen a látvány? :D

DEMENTIUM: THE WARD

RENEGADE KID / GAMECOCK MEDIA GROUP
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos

✔ páratlan horror ds-en
X páratlan közröhej globálisan

6 pont



KULTURÁLIS SZEREPJÁTÉK KASZÁSOKKAL

The World Ends with You

El kell ismerni, a Square Enixet soha nem szabad leírni. Ugyan rendre előrukkolnak olyan alkotásokkal, amelyek heveny idegrángásra késztetnek játékost és tesztelőt egyaránt, de aztán mindent megbocsátunk nekik, ahogy letesznek az asztalra egy-egy újabb klasszikust. Szerencsére most az utóbbit tették, a **The World Ends With You** ugyanis nem kevesebb, mint az elmúlt tíz év legkreatívabb japán szerepjátéka. Nagy szavak? Azok hát. De a játék minden egyes pillanata rászolgál a dicséretre.

A JÁTÉK

Tokió popkulturális szempontból kiemelt jelentőségű negyedében, Shibuyában (a lap hasábjain is olvashattatok róla Big tollából évekkel ezelőtt) tér magához Neku, a divatosan öltözködő és a külvilág zajait hatalmas fülhallgatóval távol tartó, magának való fiú. Nem tudja mit csinál ott, mint ahogy azt sem, hogy került oda. A telefonjára érkező SMS azonban hamar helyre teszi őt a világban: néhány percet kap, hogy elérjen a város egy adott pontjára, különben a kaszások eltörlik őt. A hamarosan hozzá csapódó Shikivel együtt próbálják meg kideríteni, hogy mibe is keveredtek. Ahogy a történet kibontakozik, úgy szaporodnak a kérdőjelek is kettejük küzdelmével kapcsolatban: annyit tudnak meg, hogy valamilyen *játékba* csöppentek, amiben a kaszások a szabályok urai, tőlük kapják a feladatokat és az utasításokat, a végső cél pedig hét nap túlélése és megadott küldetések teljesítése lesz Shibuyában. Természetesen a *játékban* többen is részt vesznek velük párhuzamosan, mint ahogy kaszásból is találkoznak olyanokkal, akik segítik őket, míg mások célja sokkal inkább az, hogy az adott napra előírt számú játékost likvidáljanak, a *játék* szóhasználatával élve: eltöröljenek. Erre a nem mindennapi történetre építkezik a játék, ami láthatólag jóval több is annál, amit elsőre gondolnánk, kulturális kedvcsináló Tokióhoz, amiben az ottani tizenéves korosztály viselkedésének, öltözködésének, kedvenc zenéinek és szociális kapcsolatainak a bemutatása legalább akkora hangsúlyt kap, mint az ellenfelek legyőzése.

MULTIKULTI

A fenti plusz réteget akkor érzékeljük igazán, amikor megpróbálunk párhuzamokat vonni a hagyományos szerepjátékok eszközrendszere és a WEWY között. Itt minden egyes városrésznek megvan a maga divatja, ez olyan szinten ki van dolgozva márkákra lebontva, hogy ha valahol a legkevésbé trendi öltözetünkben próbálunk érvényesülni, akkor komoly levonásokkal jutalmaz a program, míg azokon a területeken, ahol egy bizonyos brand divatos, ott akár 50% bónuszt is kaphatunk a támadásunkra, ha éppen azt viseljük. Vértek, pajzsok, sisakok? Ugyan kérem, van helyette kapucnis pulcsi, csizma és laza nadrág. És mindenekfelett a kitűzők.

Nem tudom, hogy napjaink japán kultúrájában tényleg annyira kitüntetett szerepet játszanak-e a kitűzők, de az tény, hogy itt mindennek ezek adják az alapját, ezek ugyanis a fegyvereink. Hogy ezt megérthessük, nézzük először a harcokat: Neku képes arra, hogy a forgalmas utcákon átvilágítsa a gondolatokat szkennelve. Ilyenkor látja a legtöbb ember érzelmét (szó szerint!), sőt, a későbbiek során még képes is befolyásolni őket azzal, hogy új gondolatfoszlányokat plántál a fejükbe – onnantól azokat is beépítik a gondolkodásukba. De vissza a harchoz: a játékban szereplő ellenfelek nem mások, mint zajok, ezek is a szkennelés hatására válnak láthatóvá és hőseink egyik legfontosabb célja, hogy ezektől megtisztítsák a várost. Itt kerülnek a képbe a kitűzők, amelyekből kb. háromszáz van a játékban, ezek mindegyike egyedi támadással rendelkező, szintlépésre is képes eszköz. Az érintőképernyőn kontrolláljuk Nekut, aki a szokásos DS irányítással lövi el ezeket a képességeket: vágás, dörzsölés, csík húzása, stb. – a lényeg, hogy képesek voltak kitalálni több száz valóban különböző extra támadást neki. Igen ám, de közben a felső képernyőn Shiki is küzd ugyanazokkal a lényekkel, az ő irányításához ugyanakkor az irány-nyilak szükségesek, a támadásai ugyanis kombinációk bevitelén alapulnak (pl. bal-bal-fel-bal). Ha akarjuk, őt automatára tehetjük, de ügyesebbek megpróbálhatják a két szereplőt szimultán irányítani, egyik kézben a stylus-szal, másik kézzel a kombókat nyomogatva – a rendszer ezt minden szempontból támogatja, a két karakter közti kooperációban rejlő lehetőségeket így hozhatjuk elő a leginkább! Elsőre nehéz a rendszer átlátása, aztán amikor ez sikerül, még mindig meg kell küzdenünk az irányítással – ez valóban hardcore játékosoknak való móka.

És hogy mennyire egyedien sikerült összemixelni a tucat-RPG-k szabályrendszereit Tokió mindennapjaival, arra mi sem jobb példa, mint a vásárolható ételek: ha egyet megettünk, akkor azt le kell bontani a harcokkal, és csak miután ez megtörténik, akkor épülnek be a pozitív hatások a szervezetünkbe a különféle statisztikákon keresztül!

A VILÁG VELE KEZDŐDIK

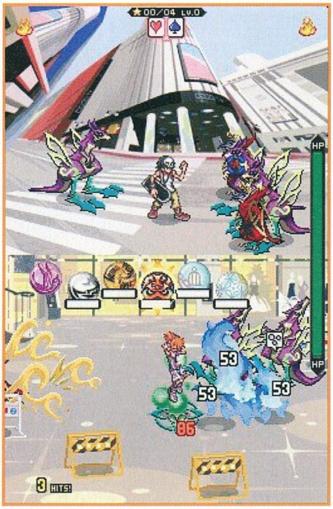
Egy oldalban lehetetlenség leírni a milliónyi kreatív ötletet, amit belesűrített a játékba a Kingdom Hearts-ot is jegyző Jupiter (a bivalyerős DS-es engine-jük itt is bizonyít), de a teljesség igénye nélkül álljon itt néhány sziporka: ha nem játszunk néhány napig a játékkal, akkor a karakterek elkezdenek tapasztalati pontokat gyűjtögetni, így amikor legközelebb visszakapcsoljuk a gépet, máris szintet lépnek. A csatáknak nekiszaladhatunk mindent vagy semmit elven is, ugyanis függetlenül attól, hogy hányadik szinten állunk, visszaállíthatjuk magunkat akár első szintűre is: ilyenkor sokkal könnyebben meghalunk, de az ellenfelek őrült módjára kezdik dobálni a táposnál táposabb tárgyakat.

Ennyi pozitívum után bele lehet-e kötni a játékba? Bele, de csak ha nagyon akarunk. A történet például néha elnyomja az akciót, nem ritka, hogy tíz percig csak beszélgetéseket hallgatunk, pedig már mennénk tovább. Az interface abszolút túlzsúfolt, de látszik rajta, hogy aki fejest ugrik a játék mélyebb rétegeibe, az meg fog birkózni vele és ugyanez a helyzet a harcrendszerrel is. És hogy számmal is kifejezzük, hogy mennyire hardcore a játék, arra legyen elég a végigjátszási idő: 20 óra rohanva, azonban ha mindennel foglalkozni akarunk, akkor több mint 100! Ebbe meglehetősen sok minden belefér, többek között az is, hogy kicsit megkedveljük az elsőre rugdosásra ingerlő Nekut és megismerjük kicsit Shibuyát. A kultúráját, a benne élő embereket, a divatot, a zenéjét. Mert a World Ends With You legalább annyira ezekről is szól. Ha bírod a gyűrődéseket, kihagyhatatlan!

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Most elhiszitek, ha azt mondom, hogy nem találok szavakat? Ez a game... bázzeg rohadt komoly! Olyan fullos elvont hardcore cucc, ami semmire sem hasonlít, tök eredeti, tök stílusos, tök meglepetés minden perce, állat jól néz ki – csak bámulsz, hogy most ez frankón ilyen? Mint egy Jet Set Radio, de még annál is mérföldekkel frankóbb, egy JSR RPG, nagyon japán, de a legjobb értelemben: elmehetnek a casual stuffok a francba, éljen a „kókemény" hardcore!





THE WORLD ENDS WITH YOU

SQUARE ENIX / JUPITER
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

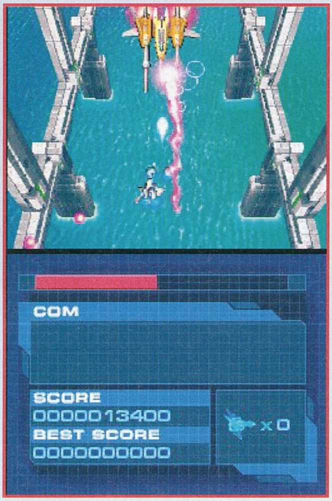
1 - 4 játékos, wifi

✔ minden kreatív ötletet beletettek, amit más nem mert
X hardcore. nagyon.

9.5 pont

EUROSPORT







TIMEO DANAOS ET DONA FERENTES

Shin' en. A fejlesztőstúdió neve keleties felhangot sugároz, de az 1999-es megalakulást követő első GameBoy Color játékuk címe – Käpt'n Blaubärs verrückte Schatzsuche – önmagában kész lebukás. Aha, németek.

És igen, ez számít – többet mint gondolnád. Hadd meséljek el egy történetet.

A drum'n'bass a kezdetekkor brit sajátosság volt, az angol scene zártsága pedig lehetetlenné tette az érvényesülést bárkinek, aki nem a szigeten született. DJ Teebee jóval északabbra, Norvégiában sírt fel először, mégis képes volt befutni. Így meséli: *„Soha nem árultam el, hogy nem vagyok brit. Fél évig egy nyelviskolába jártam, ahol az angolomat tökéletesítettem – utána már nem kérdeztek rá. Csak később derült ki, de akkor már hat lemezem megjelent..."*

Hogy kapcsolódik ez ide? Elég egy pillantás a német technológia-orientált megközelítésre. A Cobra 11-ben elegáns öltönyök villannak és tucatszámra törnek darabokra a luxusautók. A Crysis látványvilága szíjat hasít az FPS felhozatal hátából. A német kocsik megbízhatósága páratlan.

És a Shin' en? Csúcsminőségű GBA-shootereket (Iridion II, Iridion 3D) tudtak felmutatni, valamint a nevükhöz fűződik több kézikonzolos audio-middleware (GHX, GAX, DSX, NAX) – ezeket több cég is licencelte saját játékaihoz.

Valami mégsem stimmel. Ha egy német csapat japánosan hangzó névvel shoot'em up játékot fejleszt, az ugyanaz, mint Teebee nyelviskolája. *„Nem tartozunk ide, de nem áruljuk el."*

Nem is kell – de ez nem instrumentális zene. A zene egyetemes nyelv. A hangminták nem árulkodnak. A **Nanostray 2** viszont maga a tökéletes leleplezés.

NON SCHOLAE, SED VITAE DISCIMUS

Az „euro" előtag sokak fülében negatívan cseng. Elektronikus zenében jártasabbak kapásból tudják, mire gondolok: elég a londoni squatt-partikat egykor uraló kőkemény és kíméletlen acid trance-et kontrasztba állítani a nyáltenger eurotrance-szel. Hatalmas különbség – mind megvalósításban, mind megközelítésben. Mind a kínálati, mind a keresleti oldalról.

Euroshooter – shoot'em up játék, ami megfelel a stílus formai követelményeinek. Igen, a Nanostray 2 is az. Egy, a leckét hibátlanul felmondó eminens tanuló – de az iskolának tanul, nem az életnek. Jegyzetel, másol, puskát ír, felcsípi a NAT-kompatibilis egyentudást. És még egyszer: *tanul.* Nem iskolát teremt.

DUM SPIRO, SPERO

Pedig minden ígéretes. A menü ízléses, letisztult, az első próbálkozások pedig könnycseppet csalnak a szembe – a beletuszkolt storyline/briefing kombó furcsának és feleslegesnek tűnik, de a látvány megrázóan szép. Naracsvörös láva, részletgazdag, valóban kőnek látszó sziklákkal. Csillogó tenger, finom homokos partokkal. Éjkék-fekete űrállomások, megsemmisülés előtt valódi füstöt eresztő mecha. Cikázó lézerek, elegáns támadóalakzatban belibbenő ellenfelek. Óriási bossok, rafinált lövedék-patternek. Ilyen minőségű shooter még nem volt DS-en. A hangzás szintén telitalálat – jól látszik, hogy az audio-lejátszókat nem véletlenül pakolják más játékok alá is.

PARTURIENT MONTES NASCETUR RIDICULUS MUS

Ami marad, az viszont szégyen. Nulla darab eredeti ötlet, a „máshol működött, bedobjuk mi is" parádéja. A nagyoktól tanulni nem szégyen, de Mona Lisát graffitizni nem művészet. Sosem volt az. A Nanostray 2 egy olyan film játék-megfelelője, ahol egy valag pénzt költenek CG-trükkökre, de valaki biztosan megkérdezi majd, hogy *„Elárulná valaki, hogy mi a fene folyik itt?"*

És tényleg – mi? Ez komoly, hogy a Teppeki Dock majdnem ugyanaz, a Gradius V harmadik szintje? Űrállomás, horizontális haladás, alul-felül lövegtornyok, bereppenő ellenfelek – és még a színvilág is szinte ugyanaz! (Bocsánat – itt kell lentről felfelé közlekedni, mozgó platformok között is – pont úgy, mint a Border Downban, a kettes pályán!) A Naizoh Habitat a Stage 4 megfelelője – biotech is Godzilla, repkedő-villogó kis kék sejtek (gyönyörű!), rejtett zugokból kiemelkedő csápok. Rózsaszín hús, kráterekből bugyogó foszforos-zöld vegyi anyag. A látvány csúcsa és a pofátlanság teteje, kettő az egyben. Jöhet a harmadik komponens: van egy in-stage boss a Keikan Outpost szinten, ami – a polaritás-váltogatást mellőzve, de – egy az egyben az Ikaruga harmadik pályájának a főellensége. Kimentem hányni.

Mi maradt? Van highscore-lista, de nem fogsz vele törődni – semmi rafinált kialakítás, finomított balansz. Megvan, de pusztán a meglétéért, nem azért, hogy a teljesítményed javítására bírjon. Van külön Adventure és Arcade mód – utóbbiból hiányzik a briefing, a nyolcból négy pálya pedig lockolva van. Nagy találmány. Van Challenge feladatmegoldás (ellenfelek kilövése, bonus itemek összegyűjtése), amiről süt, hogy időhúzás. Van d-pad és stylus-alapú irányítás egyaránt – előbbinél a miliszekundumnyit csúszó reakcióidő és a túl nagy hit box kavar be (két lövedék között szinte sansztalan átnavigálni), utóbbinál pedig a lövés megoldása csapnivaló.



ROMA LOCUTA, CASUA FINITA

A Nanostray 2 nem az ötletek ügyes átemeléséről és az ebből következő fejlődésről szól (mint a Space Invaders Extreme): ez erőltetett, görcsös megalománia, ami csodálat helyett szánalmat eredményez. A shoot'em up lényege nem a puszta lövöldözés, hanem annak a szisztémája – és ez nem a hab a tortán, hanem maga a torta. Itt csak az összelottyadt tejszín és egy szomorkásan olvadó marcipánbábu maradt. Szép fehér. Édes, mint a ragacsos méz. Hányás és émelygés kíséri útját.

Tyler

MARTIN BELESZÓL!

Latin eredetű alcímeink megfejtését a „latin közmondások" kifejezés www.google.hu keresőbe való beírása után a Wikipédia linkjére kattintva találjátok meg. Tessék mindet kikeresni, mert egyrészről ki fogom kérdezni, másrészről egyből világossá válik majd, miről is szól ez a teszt.

NANOSTRAY 2

SHIN' EN / MAJESCO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

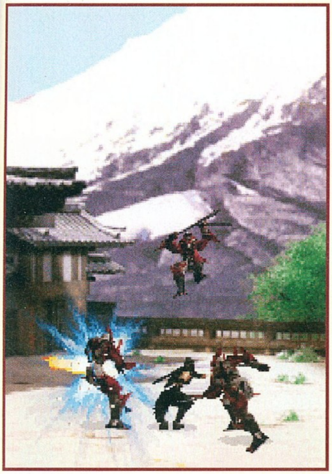
grafika:	kiváló
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	kiváló
hangulat:	elmegy

1 - 2 játékos, wifi

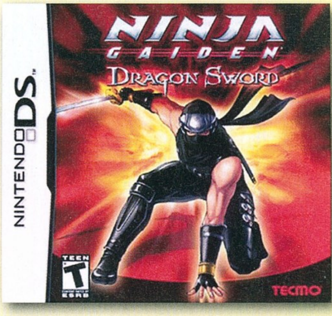
✔ a malis vituperari laus est
X cave canem!

4 pont

REPÜL A SHURIKEN, KI TUDJA HOL ÁLL MEG







A Ninja Gaiden kézikonzolos verziójához készült egyik kedvcsináló videó sajátos fókusszal rendelkezett, a középpontba ugyanis nem magát a játékot helyezte, hanem egy azzal játszó fiatal japán tinédzser lányt. Láthattuk persze, hogy repülnek a shurikenek, a képernyőn szinte nyomon követhetetlen sebességgel zajlottak a történések, a szemet mégis az önfeledten sikongató nőnemű lény vonzotta. Ebből a videóból sok következtetést lehetett levonni, ezek közül az egyik legfontosabb – amellett, hogy Japánban a gimnazista lányok DS-t hordanak a táskájukban óvszer helyett – az volt, hogy a Tecmo az Xbox egykoron exkluzív játékát a szigetországban is sikerre kívánja vinni, ami az eddigi két célplatform visszafogott eladási adatai miatt csak korlátozottan sikerült arrafelé. Ehhez csak ki kellett választania napjaink legsikeresebb konzolját és olyan irányítást álmodni egy akciójátékhoz, amilyet eddig csak részlegesen tudtak mások megvalósítani – milyen egyszerű ez leírva, mégis milyen nehéz lehetett kivitelezni.

AZ ELFELEZETT DIMENZIÓ

Ha megkérnénk a Ninja Gaiden rajongókat, hogy néhány jelző segítségével ragadják meg kedvencük esszenciáját, a legtöbben egészen biztosan a gyorsaságot, a káprázatos grafikát és a feudális Japán fantasy elemekkel való összekeveréséként előálló hangulatot emelnék ki. Ezen elemek mindegyikét sikeresen mentette át a Team Ninja DS-re is, nem is akárhogyan. Kezdjük hátulról, a hangulat irányából. Az előzményeket folytató sztori ugyan összefoglalható lenne néhány mondatban (Ryu Hayabusa megvédelmezi a faluját – és mellékesen az egész világot – a sötét sárkányköveket kereső Black Spider Clannal szemben), de a megfelelő hangulat megteremtésében sokkal nagyobb szerepet játszik a környezet. Vannak olyan témák, amikkel egyszerűen nem lehet mellélőni, hiszen ki ne szeretne egy ninját irányítva ellenséges seregekkel és démoni hordákkal megküzdeni az egykori Japán és a túlvilág hangulatát egyszerre hitelesen bemutató helyszíneken? A témaválasztás tehát a történet minőségétől függetlenül elegendőnek bizonyulhat ahhoz, hogy megfelelő kivitelezéssel hozza az elõd színvonalát. Megnyugtatásul: minden erőlködés nélkül hozza is. Ehhez azonban nagyban hozzájárult az, hogy a fejlesztők másodszor is feltalálták a spanyolviaszt. Emlékszünk-e még, hogy jó tíz évvel ezelőtt a 3D olyan varázsszó volt, amivel mindent el lehetett adni, függetlenül attól, hogy az akkori hardverek majd beledöglöttek abba, hogy meg tudják mozgatni ezeket a grafikus motorokat? És arra emlékszünk-e, hogy mik voltak akkoriban azok a játékok, aminek a grafikája láttán eltátottuk a szánkat? Nem, korántsem azok, amelyek ezer poligonból akartak egy teljes világot elénk tárni, hanem azok, amik előre renderelt csodás hátterek előtt mozgattak háromdimenziós karaktereket. Megkockáztatom, ha pl. a Resident Evil nem ezen az úton indul el annak idején, nem fut be ekkora karriert. Miért mondom el ezt az egészet? Mert a DS-re fejlesztő stúdiók gyakran ugyanezt a hibát követik el: kínlódnak a 3D engine-ekkel, holott a megoldást már ezer éve ismerjük. És a Dragon Sword tökélyre is fejlesztette: a játéktér hátterei állóképek, ami pedig tényleges szerepet kap a harc során, az három dimenziós. És hogy ebből az egész hablatyból mi az, ami érdekel minket? Az összhatás. Ami tökéletes, olyan ugyanis egyszer sem történt a tesztelés során, hogy belassult volna a játék, a felismerhetetlenségig mosott textúrákat pedig elfelejthetjük: gyönyörűen festett háttereket szeretnénk látni mindenhol, pontosan ilyet! Hangulatilag és grafikailag csillagos ötös a Ninja Gaiden Dragon Sword.

PÁLCIKA-NINJA

Ahogy azt egyre több DS-re megjelenő játéknál tapasztalhatjuk, a vertikális elrendezésű képernyőkben a fejlesztők egyre nagyobb lehetőségeket látnak, így a könyvként kézben tartott gépen a pályák felépítése is ezt az elrendezést követi, és bár a nem szöveges játékoknál ez elsőre zavarólag hathat, mégis egyre inkább kezdjük megszokni. Van azonban egy hatalmas korlátja ennek, ebben a tartásban ugyanis a gombok elérhetetlenek, így a stylus veszi át teljes egészében az irányítást. Annak idején a Box-os Ninja Gaiden irányítása szerintem tökéletes volt, ezt teljes egészében leemulálni egy pálcikára szerintem nagyon merész vállalkozás volt. Legnagyobb meglepetésemre a végeredmény ugyanakkor legalább annyira felhasználóbarát lett, mint az elődben. A szinte követhetetlen sebesség pontosan amiatt tűnik itt kezelhetőbbnek, mert a megfelelő gombkombináció keresgélése helyett ösztönösen végezzük a mozdulatok nagy részét. Itt se vettek le a tempóból és bizony itt sem ritka az olyan jelenet, amikor rácsodálkozunk magunkra: ezt hogyan tudtuk megcsinálni? Bármennyire is lehetetlen, az agyunk szinte még le sem tudja követni a vágást, amit a kezünkkel végzünk és sok ilyen apró mozdulatból áll össze a teljes kép: amerre ellenfél áll, arra vágunk, vertikális csíkot húzva ugrunk, a képernyőt dörzsölve erőt gyűjtünk – és a különféle kombók előhozása sem sokkal nehezebb, kicsit gyakorolni kell és bízni abban, hogy a szorult helyzetekben jól döntünk. A speciális támadások előtt egy kandzsit kell jó ütemben felrajzolnunk a képre – ezt már láttuk sokszor –, de minden ilyen mozdulat egyedi, például kijelölhetjük azt az ellenfelet, akibe belecsap a villám, vagy saját testünkkel összhangban mozgathatunk egy tűzgolyót. A gombok közül csak egyet kell használni, ez a védekezést szolgálja, de a gépet tartó hüvelykujjunkkal pont elérjük ezt, így nyugodt szívvel merem kijelenteni, hogy a Dragon Sword irányításánál tökéletesebbet talán nem alkottak eddig DS-es akciójátékban.



RÖVID, DE KEMÉNY...

Felejthetetlen élményt nyújt a játék (és csöndben megjegyzem, hogy a normal nehézségi szint itt tényleg kellemes kihívást biztosít), de sajnos csak hat órán át. Eddigre kicsit kezd monotonná válni a harc, ugyanis nem a lehetőségeink skálájának szélesítésével oldják meg a kihívások nehezítését, hanem azzal hogy a belépésünk után lezáruló szobákban kezdetben kétszer, majd később háromszor-négyszer annyi ellenfél jön a termeket lezáró pecsétek eltűnése előtt. Ez még emészthető is lenne, de a már említett hat óra alatt végig is lehet vinni a Dragon Swordöt – logikai feladványok hiányában elakadni csak akkor fogunk, ha egy ellenfelet nem tudunk legyőzni. Ezután természetesen neki lehet ugrani elmebeteg nehézségi fokozatokon is az újrajátszásnak, de összességében hiányérzet marad az egy délutánnyi szórakozás után az emberben. A dózis tömény, lórúgás-szerű és sokáig nyomot hagy bennünk, de pont egy ponttal jelenthetett volna többet az elbírálásnál, ha a játékidő hossza sokszorosa a mostaninak. Így be kell érnünk a gép egyik legjobb – és sajnos legrövidebb – akciójátékával.

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Bámulatosan király, példaértékű akciógame, ami kifejezetten ideális olyan DS tulajoknak, akiknek nincs „asztali" nagygépük. Szerettem, tetszett, le a kalappal előtte!

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

TECMO / TEAM NINJA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

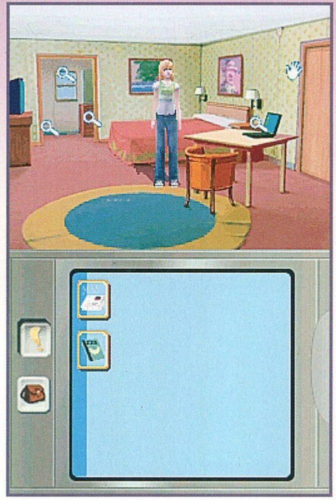
1 játékos

✔ közel tökéletes akciójáték
X rövid, monotonná válik

8.5 pont

A SZÖSZI NYOMOZÓ LEGÚJABB KALANDJAI







Vannak stílusok, melyek kifejezetten DS-re lettek kitalálva, vagy legalábbis napjainkban szinte már csak a Nintendo kis hordozható konzolján láthatnak napvilágot. Ott azonban nagyon is van létjogosultságuk, és ilyenek a klasszikus kalandjátékok is, melyek közül az egyik leghíresebb az Another Code, amit én sem voltam rest beszerezni, hiszen viszonylag rövid játékideje ellenére is tartalmas szórakozást ígér, és a DS képességeit is rendesen kihasználta. Ha nem is akkora kaliberű, de hasonló stílusú alkotásnak ígérkezik a nyomozgatós Nancy Drew sorozat is, mely leginkább PC-n terjedt el, de GBA-n is találkozhattunk vele. A széria olyannyira elhíresült nyugaton az elmúlt pár évtizedben, hogy nem csak számos detektívkönyvet vonzott magával, de még egy moziadaptációt is megért, amelyről úgy tudom csúnyán megbukott. Éppen itt volt az ideje, hogy a Mayesco megajándékozzon minket egy DS verzióval is **Deadly Secret of Olde World Park** alcímen, és már egy újabb sztorit is bejelentettek 2008 őszére (Clue Bender).

A sorozat jellegzetessége a misztikus háttérsztori, ahol a talpraesett kis szőke önjelölt detektívhölgyike nyomozásba kezd, és megoldja a különleges rejtélyeket. Az Olde Park kapcsán sincsen ez másképp, mely éppen a megnyitó előtt állna, ám a vállalkozók látszólag csődbe mennek, ráadásul a tulajdonos fel is szívódik szőröstül-bőröstül. Persze a sztori innentől csak bonyolódik, hiszen nem csak lopások vagy rablások, de még misztikus vérfarkasok is a képbe kerülnek, így kicsit olyan, mintha egy Scooby Doo féle nyomozás várna ránk. A helyi szervek szokás szerint ismét tehetetlenek, így Nancy-re vár a feladat, hogy megoldja az ügyet.

Az már kezdettől fogva látszik, hogy a léc nem lett túl magasra helyezve, így icipici nyelvismerettel bárki könnyedén elboldogul, és sokaknak meghozhatja a kedvét, főleg, hogy Nancy lépten-nyomon ellát tanácsokkal. Fixpoligonos háttereken mozoghatunk megszólítva embereket, vagy megvizsgálva tárgyakat, és a zöld sétáló emberke ikonhoz közelítve léphetünk át egy másik helyszínre, vagy egy szoba másik végébe. Ha valakit megszólíthatunk, vagy egy tárgyat megvizsgálhatunk, akkor azt egy kis ikon fogja jelezni, a dialógusokat pedig rajzfilmes képregényformában láthatjuk. A kis jegyzetfüzetünkben olvashatjuk vissza az aktuális feladatunkat, mindezt annyira logikusan és könnyedén átláthatóan prezentálva, hogy igazából igen nehéz a sztoriban elakadni, hiszen maguk a szövegek sincsenek túlbonyolítva.

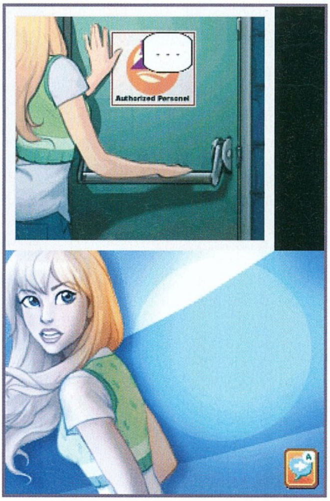
Maga a játékmenet ebből a szempontból nem is lenne túl kiemelkedő, hiszen elég egyszerű és lineáris, a kellemes hangulatról azonban nem csak a fordulatokban dús sztori, hanem az ötletes kis minijátékok is gondoskodnak. Ezeknél nem csak a kézügyességünket, hanem memóriánkat is próbára teszik, igazán változatosak, és akárhányszor nekifuthatunk, ha elrontanánk. Az egyik legalapvetőbb technika a különböző személyek kikérdezése, amennyiben egyes kérdésekre nincsen kedvük válaszolni. Ilyenkor öt különböző minijáték közül választhatunk, hogy kvázi „meghackeljük" a kikérdezettek kedvét. Ezek tényleg jópofa ötletek, pl. különböző gyorsasággal jönnek ágas-bogas úton szimbólumok egy sínrendszeren, nekünk pedig a stylus-szal kell befogni a megfelelőeket, és a helyükre húzni. Aztán persze ott vannak még a zárak, valamint kombinációk feltörése, és a picit metal geares lopakodós minijáték az őrökkel, tehát összesen van vagy egy tucatféle.

A prezentáció kissé felemás, hiszen míg a képregényes dialógusok egészen tetszetősek, addig a 3D-s helyszínek nem túl kimagaslóak, leszámítva néhány színesebb helyet. A minijátékok persze jól festenek, ettől függetlenül a grafika szerintem átlagos, ami ugyancsak igaz a háttérzenére, és a néhány hallható effektusra is, a dialógusok pedig csak text formájában olvashatóak. A kezeléssel szinte teljesen elégedett vagyok, legalábbis ami az inventory-t és a minijátékokat illeti, és a stylus is bőven ki lett használva, ellenben a helyszíneken kissé nehézkesen lehet járkálni a d-paddal.

A Nancy Drew tehát egy egyszerű, ám jópofa kis nyomozgatós kalandjáték, amely ötletes minijátékainak és jatékosbarát jellegének köszönhetően sokaknak elnyerheti a tetszését, viszont az átlagosan 5 (kezdőktől illetve profiktól függően 3-7) órás szavatosságával nem olyan tartalmas móka, de legalább nem is laposodik el. A misztikus sztori egyszerű, mégis kellemes szórakozást ígér, a minijátékokat pedig tényleg dicséretreméltóak. Leginkább azoknak tudnám ajánlani, akik még csak most szeretnének ismerkedni a témával, viszont kezdésnek valami könnyű falatra vágynak.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Nem lenne ez rossz game, de legyünk őszinték: ki kíváncsi most, 2008-ban Magyarországon egy ilyen nyomozós-szöveges kalandjátékra, ami leginkább a 11 év körüli kiscsajokat hozza lázba? Talán csak a 11 éves, DS tulajdonos kiscsajok... akik tudnak angolul.

NANCY DREW: DEADLY SECRET OF OLDE WORLD PARK

MAJESCO GAMES / GORILLA SYSTEMS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos

✔ hangulatos kis nyomozgatós kalandjáték, ötletes minijátékok
X rövid, kissé egyszerű

6 pont

ÉN, A HACK'N SLASH











Azt hiszed tudod mi a nehéz játék, mert elakadtál az éppen aktuális GTA egyik időre menő küldetésénél? Mert a Lost Planet hatalmas dűneszerű féregszörnye mindig az utadba áll? Rossz hírem van: még nem láttál semmit. Ülj le az első Contra elé, próbálj átvergődni a Super Ghouls N' Ghosts hordáin, kaszabolj le mindenkit a Shinobiban, vagy élj túl egy igazi bullet hellt a hangzatos Mushihimesamában. De nem, mondok közelebbit. Tedd be a gépedbe a **Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer**t – új értelmet nyer a „vérizzadás" fogalma.

A MAGÁNYOS HARCOS

Az eredetileg a Dragon Quest univerzumból gyökereket eresztő, de később teljesen saját útra tévedő Fushigi no Dungeon széria megjárta már a Chocobok világát, felfedezte és megkereste az összes Pokémont, most viszont régészkedni indul, egyenesen a saját múltjába. Az 1995-ös azonos címen futó SNES-es eredeti remake-je maga az ős hack'n slash – áldozat a játékmenet oltárán, a történet és a körítés kárára.

Shiren kalandor, El Dorado és a legendás arany kondorkeselyű kutatója, a minden kívánságot és vágyat teljesítő és kielégítő kincs iránt éhező fiatal. Kincs a hatalmas, misztikus és ember lába által nem nagyon taposott hegy tetején, a kiindulópontként szolgáló város a térkép bal szélén, közte pedig a szörnyektől hemzsegő hatalmas terep. Éééés... ennyi.

Se epikus cselekményszál, se karizmatikus és részletesen kidolgozott karakterek tömkelege, csak maga a színtiszta kaszabolás, a szó lehető legnemesebb értelmében. Van viszont véletlenszerűen generált terep teljesen random elhelyezett szörnyekkel, megkaparintható kincsekkel, tárgyakkal és fegyverekkel. Maga a mozgás és tulajdonképpen minden körökre osztva zajlik, a közlekedés, a támadás és a tárgyhasználat mind egy-egy konkrét cselekedetként könyvelhetők el. Vagyis: nyolc irányba mozoghatsz a terep közepén, időnként ellenfélbe futhatsz, ahol az adok-kapok felváltva történik. Minden egyes nagyobb lélegzetvételű dungeon esetében a feladat roppant egyszerű, eggyel magasabb szintre jutni a kijáratok megtalálásával. Ha a sokadik szakasz is felfedezésre került, Shiren visszatér a központi városba és legközelebb már egy másik labirintust vesz be.

A PINCÉK URA

Eddig egyszerű? Remélhetőleg igen, a Shiren nem bonyolítja túl a dolgokat. A klasszikus szintlépés teljesen egyértelmű, de nem annyira hangsúlyos, mint a hasonszőrű akció-szerepjátékokban. A hatékonyság elsősorban nem ettől, hanem az éppen aktív felszereléstől függ, egy erőteljes pajzs-kard páros mindennél hatásosabb. Kivéve ha meghalsz, azt pedig semmiképp sem szeretnéd, pláne itt: a Shiren minden idők egyik legkönyörtelenebb játéka, ha itt meghalsz, nem egyszerűen a pálya elejére, hanem a legelső helyszínre kerülsz vissza, elveszítve minden tapasztalati pontot, tárgyat és fegyvert. Egyetlen megoldás a nagyobb értékkel bíró kardok és egyéb kiegészítők tárolása előre megadott ládákban, de azok elérése is a már bejárt helyszínek újbóli felfedezésével jár.

MARTIN BELESZÓL!

Szerintem a videojátékok hőskorában (vagy hajnalán?) pont ilyen nehézségű volt minden game. A C64-es Bard's Tale-lel példának okáért egy évig is lehetett nyomni, aszt' annak még grafikája se' nagyon vót'. Aki ott volt, emlékezzen: hány Quickshot joy-t törtünk halálra dühből? Hány Kraft kar tört le az erőlködéstől, aztán lett pótolva facsavarral? Atyavilág, mik voltak akkoriban...

A MÚLT SZELLEME

A Shiren minden kétséget kizáróan a hardcore gamerek krémjének játéka, hiszen a nehézségi szint nem ismer könyörületet, a véletlenszerűen generált terep miatt a szerencsének mindennél nagyobb szerep jut, nem ritkán fordul elő az, hogy egy-egy szoba dugig van ellenfelekkel, míg a következő szint teljesen kihalt. A spártai körítés láttán még a játékmenet nehézségeivel is megbirkózó bátrak is hátraarcot csinálnak – a Shiren a korai SNES játékok szintjét nyaldossa sajnos alulról. A felső nézet még rendben lenne ahogy a szöveges, spriteokban bővelkedő átvezető jelenetek is, de az alig háromtucat színt variáló paletta, a mindössze pár elemet tartalmazó terepkínálat és a pofonegyszerű ellenféldesign miatt tényleg csak egy nagyon szűk réteg lesz hajlandó elkötelezni magát a puritán hack'n slash mellett. A Mystery Dungeon minden negatívuma ellenére remek képviselője a manapság egyre jobban hanyagolt stílusának, de túlságosan sok mindent feláldoz ahhoz, hogy széles körben sikeres legyen: a következő Diablo még nem született meg.

W

MYSTERY DUNGEON: SHIREN THE WANDERER

SEGA / CHUNSOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

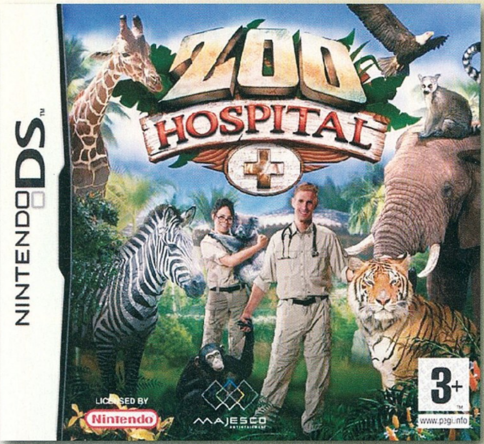
grafika:	siralmas
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

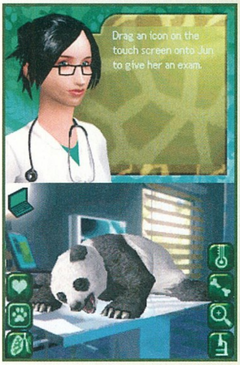
1 - 2 játékos, wifi

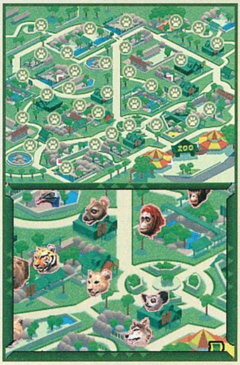
✔ tartalmas, addiktív
X puritán, embertelenül nehéz

7 pont

DR. DOLITTLE NYOMDOKAIBAN







Mostanában nagyon trendik az operálós játékok Wii-n és DS-en, habár bevallom még nem volt szerencsém a Trauma center sorozathoz, legnagyobb örömömre készült a témából egy Zoo változat is, ami már csak azért is muris, mert pont a tesztelés előtt egy nappal voltam újra a csajommal állatkertben, így kifejezetten egyedi hangulattal ültem le elé. Nagyon nagy állatfannak tartom magam, és szerencsére nem is nagyon kellett sokat vacakolni holmi tutorialokkal, hiszen amint bemutatkozott a vékonyka doktornő, már kezdhettem is körbenézelődni a játékban. Sajnos csak felülnézetből pásztázhattam körbe az elég egyszerűen prezentált állatkertben, és az állat ikonjára kattintva is csak egy beállított kép jelenik meg, ahol mindössze balra-jobbra mozgatja a fejét választott állat, de azért ez is jól néz ki. Érdekes infókat is leírnak az adott fajról, ami kifejezettem hasznos lenne gyermekeknek, ha nem csak angolul lenne. Legfontosabb tevékenységünk azonban nem a nézelődés, hanem a beteg állatok meggyógyítása, így keressük meg, hogy melyik állat ikonja villog, majd irány a rendelő. Az asztalra fektetve aztán kapunk egy alapvető tippet, hogy láthatóan milyen panaszai vannak az állatnak, aztán sorra el kell végeznünk vagy tucatnyi vizsgálatot, hiszen sajna csak lélekben lehetünk Dr. Dolittle-ök, az állatok sajna nem fogják tudni elmesélni mi a panaszuk. A sok-sok vizsgálat eredményét aztán össze kell vetni a normális értékekkel, illetve számos egyéb vizsgálatnál, mint a röntgen vagy vérvizsgálat viszont rögtön látszik, hogy mi a baj. Ilyenkor a diagnózistól függően különböző minijátékok következnek a stylus-szal, melyek kifejezetten ötletek és mókások, főleg elsőre. Pl. egy csonttörés esetén szükség van többek között altatásra, fertőtlenítésre, valamint egy puzzle játék keretében a csontok összerakására. Amint meggyógyítottunk egy állatot, érkezik egy új faj, összesen vagy 40 féle, így nagyon örültem, amikor pl. megérkezett Kenny, a kacsacsőrű emlős, hehe. Egy így megy a végtelenségig, mivel ha jól vettem ki, az állatok megbetegedése és a diagnózisok is random-szerűen váltogatják egymást, és alig egy szűk órán belül már rutinszerűen végezzük az egész műveletet, én pedig olyan 15-20 bevizsgált állat után alaposan meg is untam. Kicsiknek kifejezetten ajánlom, hiszen kedves és ötletes játék, de sajnos elég hamar monotonná válhat, és akkor már a különböző díjak maradnak csak kihívásnak a soksok precíz kezelésért, de legalább van multiplay, ahol koopban végezhetjük a feladatokat, persze ez sem nagy durranás.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

ZOO HOSPITAL

MAJESCO GAMES / TORUS GAMES
MÁS VERZIÓ: WII

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos
(wireless multi-card)

✔ remek téma, kedves játék
X hamar monotonná válik, ismétlődő feladatok, kevés lehetőség

5.5 pont

A HALTENYÉSZET ISKOLÁJA







Eddig nem is sejtettem, hogy ez a Majesco ennyiféle egyedi DS anyagot adott már ki, pedig a jelenlegi tesztanyagaimon kívül is szép számmal találunk DS-en egyéb stratégiai, puzzle, vagy kalandjátékot, most pedig éppen egy virtuális haltenyészettel kell megbirkóznom. Tömörebben nem is tudnám jellemezni a **Fish Tycoon**t, és elsőre talán ijesztőnek is tűnhet. Lássuk be, az akváriumok ugyan esztétikusak (egy-két pillantás erejéig), na de mi lehet abban olyan hangulatos, hogy virtuálisan halakat tenyésszek benne hosszú órákon át? Meglátjuk.

Egyszer volt, hol nem volt egyszer egy titokzatos sziget Isabola, ahol egy mágikus lagúnában a világ legszebb halai nyüzsögtek, az érzékeny egyensúlyt pedig hét különleges egyed őrizte. Aztán egy szomorú napon eltűntek ezek a mágikus halak, és az egyensúly felborult. Mentsd meg Isola világát! A játék főcélja pedig innentől az lesz, hogy halakat tenyéssz ki, eladd őket, majd a segítségükkel megtaláld a hét különleges halat. Hmm, fura sztori, főleg annak fényében, hogy az alaposan megtévesztő bevezetés ellenére az egész játék egy unalmas akváriumban, és egy csontszimpla boltban játszódik. Sok tennivaló azonban nincsen, csak venni kell egy halat, etetni és ápolni kell, majd felnevelve és eladni őket egy halboltban. Ha elég pénz jött össze, lehet venni halkaját, aztán az újabb haltojásokból újabb felnőtt egyedek válnak. A játék félig-meddig valósidejű, ami annyit takar, hogy sajnos órákig tartó szenvedés vár ránk, amit nem lehet elkerülni, ugyanis bizonyos időközönként kötelező megetetni halainkat, különben mindannyian elpusztulnak.

Az akvárium legalább nyugtató, és ha elég időt szánunk rá, akkor tetszés szerint alakítgathatjuk, de ugyanakkor eléggé pixeles is az egész, főleg a körítés, a boltba betévedő nevetséges figurákról nem is beszélve. Az irányítással sem voltam kibékülve, hiszen ebben a hónapban az összes többi tesztalanyomnál egyszerű és logikus menürendszerekkel találkoztam, itt azonban nagyon nem stimmelt valami.

Ez a tenyésztősdi sajnos nem is igazán szép, nem is hangulatos, legfeljebb csak érdekes, de az is inkább csak addig, míg rácsodálkozunk, hogy jé, ilyen játék is van. Persze sokféle különlegességet és egyedi halakat, pl. rájákat is lehet venni akváriumunkba, tehát összességében azért mégis akad bőven tennivaló, és azért kapunk némi Tycoon feeling is, pl. a boltban a lehetséges vevők igényeit megtippelve betájolhatjuk az aktuális halunk eladási árát. Nem teljesen értelmetlen móka tehát, feltéve, hogy ez az egész halgazdaság téma vonz, mert én rövid úton halálra untam magam, és félek, hogy nem leszek vele egyedül.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

FISH TYCOON

MAJESCO GAMES / BIG FISH GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

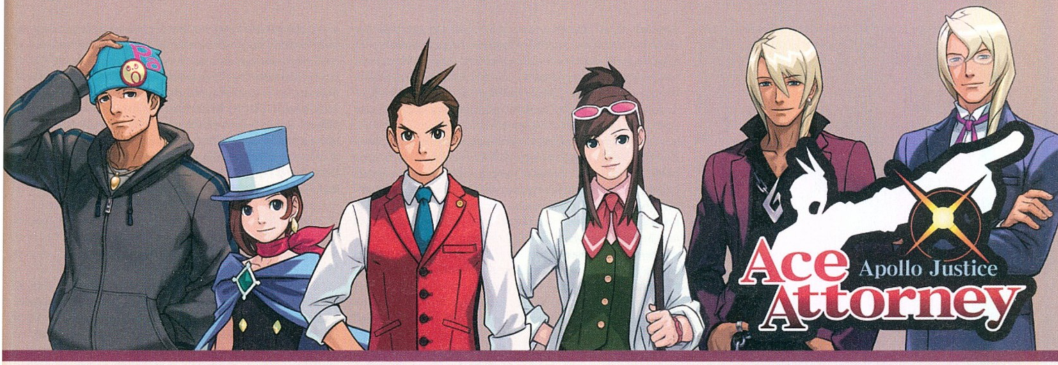
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 játékos

✔ akváriumfanoknak ajánlott
X mindenki más kerülje

4 pont

AZ ÖRDÖG ÜGYVÉDJE



A Gyakuten Saiban sorozat nagyüzemi kiadása beindult: a 2001-es GBA-s eredetit ugyan négy évbe telt átrángatni az óceánon, de minden fáradtságot és várakozást megért. Talán túlzás nélkül állítható, hogy a Phoenix Wright saga a manapság nem túl bőséges kalandjáték termés krémje, amely büszkén meri vállalni szövegcentrikus mivoltát. Nincs is miért szégyenkeznie, a manga-világból csupán a karakterek szempontjából merítő érdekes egyveleg a „hogyan teremtsünk hangulatot minimál grafikával és temérdek leírással" koncepció iskolapéldája. Az emblematikus tárgyalóterem, a folyamatos feszültség és az egyszerű kezelhetőség hármasa révén a Phoenix Wright sikeresen kerülte el a rétegjátékok sorsát, remekül lavírozva a hardcore és a casual réteg igényei között. Az üzlet beindult, alig két év leforgása alatt mind a három epizód nyugati fül számára is emészthető nyelvezettel jelent meg a piacon. A gyorstalpaló mögött egyetlen nyilvánvaló ok áll: az első DS központú epizód minél előbbi kiadása. Most, azonnal.

AZ IGAZSÁG ÁRA

Régi sorozat, bevált játékmenet – a másik oldalon új hardver és új főhős. A Trials and Tribulations katarktikus befejezése után Phoenix Wright a jogi pályát hátrahagyva adja át a stafétabotot hét évvel később újdonsült ügyvéd aspiránsunknak. A hangzatos nevű **Apollo Justice** természetesen teljesen zöldfülűként kerül az események középpontjába, rögtön egy szaftos gyilkossági üggyel kezdve. Ki áll a vádlottak padján? Maga a megtestesült tökéletesség: Phoenix Wright!

Gyorstalpaló azoknak, akik az elmúlt három évben esetleg nem követték volna nyomon a Capcom pazar szériáját. A Gyakuten Saiban (Phoenix Wright) kalandjáték, egyfajta vizuális novella teletömve misztikummal, fordulatokkal és aljas bűntettekkel. Te, mint a világklasszikus védőügyvéd kénytelen vagy bizonyítékokat gyűjteni, tanúkat kihallgatni, aztán a szerzett információkat felhasználni a tárgyalóteremben. Egyszerű, érthető, de semmiképp sem könnyű, az Apollo Justice továbbra is nagyon lineáris és néhol erőteljesen logikátlan: nem biztos, hogy akkor és ott azt a bizonyítékot kell használod, amire elsőre gondolnál, a sikeres előrejutáshoz még mindig sokszor kell tippelni. Ami annyira nem jó.

Viszont a minimálisan módosított játékmenet igen. Itt van rögtön a tárgyi bizonyítékok kérdése, eddig csupán elég volt a kívánt helyre bökni és bemutatni a bemutatnivalót. Most ehhez már gondolkodni is kell, az első Phoenix Wright angol kiadása mellé csapott extra ügy koncepciója ismét visszaköszön, de most nem, mint kiegészítő, hanem mint a legfőbb mozgatórugó. Minden egyes tárgy szabadon körbeforgatható, nagyítható és kicsinyíthető. Elsőre talán nem tűnik akkora nagy dolognak, valójában viszont remek plusz, az ikonok után igazi felüdülés a teljesen lemodellezett tárgyakkal való babrálás. Sokszor lesz rá szükség, a legtöbb felszedett üveg, kulcs, kártyalap és a többi kacat sokkal többet mond annál, mint amire egy futó ellenőrzés után gondolna valaki.

De nem ez az egyetlen módosítás, a DS centrikus fejlesztés miatt végre az érintőképernyő is terítékre kerül, olyan remek minijátékoknak adva helyet, ahol interaktív módon vehető le egy ujjlenyomat, egy lábnyom, esetleg valamiféle folyadék. Az elképzelés és a megvalósítás remek, de egy kicsivel nagyobb erőbedobással jóval nagyobb hatása lehetett volna, főleg a néha még mindig kissé monoton játékmenetre. Ezt hivatott megoldani Apollo képessége. Mivel Phoenix és vele együtt a titkokat felfedő magatama szabadságon van, Apollo kénytelen a misztikum helyett az érzékeire hagyatkozni. Bizonyos tanúk látványos hazugsága feltűnik Apollónak, a te feladatod megtalálni azt az áruló jelet, amellyel kiszedhető az igazság az együttműködésre nem éppen hajlandó kikérdezettből. Kár, hogy erre olyan ritkán van szükség, az Apollo Justice mindössze négy, vagy inkább 3+1 ügyet tartalmaz, szavatosságát tekintve talán az eddigi legrövidebb epizód. És talán nem is éppen a legjobb, remek ügyész ide vagy oda, az új stáb messze nem annyira karizmatikus és kidolgozott, mint Gumshoe-Mia-Maya-Pearl... szóval mint a régi mindent vivő gárda.

Ráadásul nem is annyira szép, alig lép tovább a GBA színvonalon, ami ehhez a stílushoz tökéletesen megfelel, de azért jobb lett volna, ha jobban kihasználja a DS képességeit. Az Apollo Justice továbbra is pazar kaland, de csak annak, aki képes megbirkózni a több bibliányi angol szöveggel, a néhol erőteljesen logikátlan ügymenettel és az esetenként monotonitásba átcsapó játékmenettel. A magam részéről várnám a folytatást, ha lehet nagyobb léptékben, esetleg nagykonzolon, teljes animációval: Wii, valaki?

W







MARTIN BELESZÓL!

Valahogy nem értem, hogy lehet 3+1 üggyel kiadni egy ilyen stílusú játékot, de biztos az én készülékemben van a hiba, mert tulajdonképpen így se, úgy se sikerült meglelnem e game szépségeit. Wilson tudja, hallgassatok rá.

APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY

CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

✔ klasszikus pw hangulat
X az új gárda nem a legjobb

7.5 pont



csevegő

576 KONZOLT MINDENKINEK!

Üdvözletem a fiatalságnak (tisztelet a kivételnek), végre tényleg eljött a tavasz, és úgy néz ki bizony nagyon meleg hónapoknak nézünk elébe, vagy a félreértés elkerülése végett inkább mondjuk úgy, hogy izzadósaknak. Kár, hogy sokaknak az egész Kánaánhoz előbb még egy keserves kínszenvedésen kell átesni, gondolok itt az év végi jegyek pánikszerű feljavítására, a sokkoló érettségire, vagy a talán még rosszabb vizsgaidőszakra. Tudom klisé szöveg, de ha egyszer túl vagyunk rajta, élvezzük a nyarat, csajozzunk, bulizzunk, és a lehető legkevesebbet konzolozzunk, ami persze igen nehéz lesz, mivel júniusban jön ki az MGS4 és az NG 2. Mindenesetre addig is nézzük az aktuális konzolháborús témát, miszerint mit utálunk a jelenlegi generációban, hiszen véleménye mindenkinek van, és ugyan az ember néha belebotlik az igazságba, de legtöbbször feltápászkodik és továbbmegy.

Sega. Nekifutásból az e-havi téma kezdősora szívet melengető. ,,Te mit utálsz a legjobban" a konzolgenerációban. Sajnos az utálat, ha vajúdva is, de világra szülte gyermekét a játék világban is. Sokat fórumozgatok, és borzasztóan megdöbbent, hogy kortól független micsoda pártokra szakadnak az emberek. A bivaly erős fekete páncélzatú PS3-ak kesztyű nélkül osztják a pofonokat a box 360-oknak. És kontra. Bizony, pusztakezes szavak harca ez már, ahol a kicsi Wii csendesebben, de egyre nagyobb sikereket ér el. Olvassuk az eladási statisztikák hirdető tábláin. Megemlíteném a fanatikus szót, hisz mára már nem csak az arab világra jellemző. Na ez, ez megszül valamiféle elegem van féleséget. Amikor egy konzolgéppel rendelkező arc ahelyett, hogy lepkehálóval, örömtől ittasan ugrálna-hisz lenne még, az idei játék felhozatal mindegyik platformra futó szalagon nyomja az jobbnál jobbat-neem,Ö csipetnyi fansággal a VÉLEMÉNY tiszteletben tartott korlátait átrúgva, ringbe száll. A melyik a gutabb? Örök vita. Nem fogjuk elfogadni a másikét jobbnak, ha nekünk nem az van. Ezzel nincs is gond. De a-szavak?-ringjébe tolni a tuti, hogy nekem van igazam? Gaz.. Mert utálat fajta féleséget szül, továbbra is... Jill **(Kedves Jill apuka, pontosan ezért vannak a vitafórumok. Azon mit írogasson valaki hetekig, hogy mennyire örül az új gépének? Sok fórumozónak különben sincsen szüksége nextgen konzolra ahhoz, hogy mégis rendíthetetlen véleménye legyen róluk, és jobban tudja másoknál. K)**

Nos, mikor még a Super Nintendo-t nyomtam, úgy éreztem, hogy a játékoknak nagyobb értéke volt mint mostanában. Akkor nem vettem hetente játékokat hanem egyet-egyet kijátszottam. A PS-nél már sajnos nem így volt, rengeteg játékot vettünk amikből a 20%-át ha kijátszottam. Most megy az állandó warezolás. Talán már nem annyira, mint a PS2-es időszakban de sajnos még most is "divat". Ha játékot veszek nem egy másolt DVD-t akarok látni, amin filctollal van ráírva a neve, hanem szeretném kicsomagolni, belenézni az útmutatóba. Remélem ez hamarosan megszűnik, és mindenki többre becsüli majd a játékokat, nem csak annyira, hogy ez most nem tetszik, holnap szerzek egy másikat.Üdv. levi levi **(Érdekes, hogy sokan azokat a játékokat értékelik a legjobban, amikkel elkezdték pályafutásukat. K)**

Na hello Krisz! Tetszett a téma, gondoltam hozzászólok. Kevés dolgot utálok a videojáték világában. De az a kevés is pont elég, hogy ne legyen az egész hibátlan. Az első dolog ami bánt, az a gamespot, ahol a játékokat összevissza értékelik. Nehogy már az Urban Chaos jobb legyen, mint a Black meg a Killzone. Tudom hogy a mostani konzolgenerációról van szó, de akkor is ez a legdurvább, igaz tudnék még száz ilyet mondani a nextgen konzolokon is, de nekem ez szúrja leginkább a szemem. **(Már régóta úgy érzem, hogy Gamespot kissé „szárazon" értékel, néha nem az igazi értéket nézik, hanem túlságosan technikai szemmel értékelnek. A Kane&Lynch zűr óta jó páran már amúgy sem adnak az oldal szavahihetőségére. K)** A másik dolog az, hogy mindig a leggagyibb filmeket sikerül megjátékosítani, gondolok itt a Transformersre vagy a Spidermanre. **(Ezek konkrétan ütős mozik. K)** Utálom ha betiltanak egy játékot azért, mert brutális. Könyörgöm, hogyha egy 7 évesnek is van annyi esze, hogy úgy fogja fel, hogy ez csupán egy JÁTÉK, amivel szórakozik, és nem veszi elő a lángszórót (GTA), nem változik Torquevá (The Suffering), nem képzel maga elé zombikat (Resident Evil), és nem nem szúr hátba injekcióval egy embert (Manhunt2). **(Lángszóró nem nagy cucc, csak egy öngyújtó és dezodor kell hozzá. K)** Aki pedig úgy gondolja, hogy ez hatással van rá, ne vegyen brutális játékot. De minek betiltani? Ez már inkább film, de csak szerencsétlen Uwe Boll (aki persze nem tud rendezni) fogta fel, hogy a játékokban igenis vannak jó ötletek, amit meg lehet filmesíteni. Képzeljetek már el egy tökös The suffering misztikus, horror, thrillert. Vagy egy király GTA handabandás gengszterfilmet. Esetleg egy God of War fantasyt.

Tehát röviden összefoglalva utálom a gamespot értékelőrendszerét, a gagyi filmből készült játékokat, a játékok betiltását, és hogy csak annak a béna Bollnak jutott eszébe játékot filmesíteni. Körülbelül ennyit. Az ujság továbbra is fantasztikus, bár hiányolom Samu röhögtető cikkeit. További sok sikert a vezetéséhez! Mjorosin

Hello Mindenkinek !!! Hogy mit utálok legjobban a jelenlegi konzolgenerációban ?! Az túlzás hogy utálom, de zavar hogy a PS3 elég nehéz (vagy én vagyok gyenge mint az első Xbox360-ok alaplapja ;)...). **(Micsoda kis Hofik vagyunk, hát hova akarod te folyton azt a PS3-at hurcolászni? K)** Ami még zavar hogy (és szerintem lehet hogy tendencia lesz) pl. van egy game aminek az első része kijön CSAK X360-ra, aztán a második része már PS3-ra is (Condemned), ezt soha nem fogom megérteni. Amit viszont már tényleg kib@szottul utálok hogy nagyon drágák a játékok !!! (ja nem bocs nekem kevés a fizetésem). **(Ja, bezzeg PS3-ra volt pénzed premierkor. K)**. Greg Pech, Hivatásos Avatarképregényrajzoló **(Bakker, nem is tudtam, hogy Dávid vagy. K)**

Szia Krisz, 576 team! Én a konzolháborút utálom a legjobban! Meg a folytonos elégedetlenkedést. Az FFX tartalmilag kevesebb volt, mint a LO x360-ra, mégse boncolgatta senki a fejlesztési időből adódó nehézségeket, és nem temették a modern videojáték ipart. Aztán jött a DQ, meg az FFXII a maguk 100 órás játékidejével. Most is ez lesz pl. az LO2-vel, ha 8 dvd-n, hát annyin. Ez engem nem érint, mert PS3-at fogok venni, ha végre megint lesz visszafelé kompatibilis gép, Dualshock3-mal. Na, ez is idegesítő a jelenlegi generációban: az amcsiknál miért lehet kapni, itt meg miért nem? Ha nem vetted meg 160-ért két érdektelen stuffal, ratyi joy-al, akkor szívsz? **(Csigavér, talán nyárra már lesz az EU-ban is 80 gigás. K)** A Nintendo nem érdekel, de ha most megint 7 éves lennék, valszeg a MarioKart jobban érdekelne, mint a GT, a Zelda murisabb lenne mint az Oblivion, a Mario jobban tetszene, mint a DMC... **(Oblivionnál mi nem murisabb?? K)** A gémerek átlagos életkora 20 év fölött jár, miért? Én 7 éves voltam, amikor először nyomtam NES-en – szerintem akkor a többség nem huszonéves volt... **(Mert anno gyermekbetegség volt, de mára már népbetegséggé nőtte ki magát. K)** A Nintendo jól csinálta, ez az ő helyük a piacon. SirVival Ui.: Szerinted a Halo3, vagy az Unreal3 a jobb multiplayer eksün fps? - Kooonzolwaaar!!! :))) **(Természetesen a Halo 3 a nyerő, esetleg még az Unreal 3. K)**

Hello. Mikor megláttam a májusi témát, gondolom írok egyet mert ez engem is izgat. Ott a problem, hogy 13 vagyok és van egy PS2-m. **(Ez tényleg komoly problem, főleg a kettő együtt. K)** Az van, hogy jön ez a nagy nextgen dolog. **(Nem jön, már bő két éve itt dekkol. K)** De nem akarnak nekem se PS3-at se X360-at venni. Nekem semmi bajom a PS2-vel de: ha megveszem a konzolt, alig látok benne PS2-es teszteket, mert minden a nextgen körül forog. Ha anya/apa kérdezi hogy van vmi jó játék az újságba, csak azt tom mondani, hogy nem, mert a jó stuffok csak a nextgenekre gyünnek ki. És nem akarnak nextgen-t venni. Kevés a PS2-es játék. Több kéne. Na. Tisztelettel: Ármin **(PS2-re már csak néhány exkluzív jön ki, de simán van rá legalább 100 kiváló játék, kizárt, hogy mindet végigtoltad. Idővel úgyis kikönyörögsz majd egy új gépet, de ahhoz HDTV sem ártana. Addig is ott vannak PS2-n a Resik, SH-k, MGS-ek, GoW-ok, PoP-ok, jrpg-k, DMC-k, GT-k, GTA-k, továbbá Killzone, Tekken, Ratchet, Jak, SOTC, Ico stb.stb.stb. K)**

1. Nincs igény az agyat és ügyességet igénybe vevő játékokra (Oddworld).
2. Megerőszakolták a Crash Bandicoot frencsájzt.
3. A Rare nem űzi keményen az ipart.
4. A Sony nem tartja két marokkal az eddigi exkluzív játékait (GTA, DMC). **(A „3D-s" GTA-k mindig is csak megjelenéskor voltak exkluzívak, amúgy meg mitől lesz PS3-on rosszabb, ha 360-asok is játszhatnak vele? K)**
5. PSP-re többnyire nagygépről átportolt anyagokat vágnak a képünkbe.
6. PS3-ra kb. 3 értelmes cím van (van PS3-am)((PSP-m is)) =) (Pontosítsunk, kb. 5-6 cím ütős, multiplatformokkal 2-3 tucat. K)
7. A Microsoft nem látja be, hogy hibázott a DVD technológia erőltetésével, s megeteti velünk a 4 lemezes játékait. **(És eddig hány többlemezes 360 játékkal találkoztál, Eggyel, esetleg kettővel? És most a formátumháború vége felé mennyire lenne értelme egy HD-DVD meghajtónak? K)**
8. Nem tetszik a Wii és az NDS sikere (ez csak polyén volt, megérdemlik a sikert).

Köszi mindenkinek ! mark910624, Szolnok

Hello 576! Amit én nagyon utálok a mostani konzolgenerációban, hogy a legjobb játékokat csak nextgen konzolokra adják ki! Gondolhatnának azokra a ki*****tt fejlesztők, akiknek csak handheld gépük van, és az is fog maradni! Ne csak a ki*****tt PS3-ra meg X360 fejlesszenek csúcs (mondjuk) FPS játékokat, hanem PSP-re is! A kis ***** ***** **** **** **********k! Remélem megértetek. mychael **(Sajnos ők is csak pénzből élnek, így nem túl jogos, hogy a warez PSP-dre több csúcs játékot követelsz, akárhogy is óbégatsz. Elnézését ha tévednék, ez esetben szídd a többi tulajt, akik többek között játék helyett filmet néznek rajta. K)**

Hogy mit utálok a jelenlegi konzol generációban? Utálom a háborút! Hogy mindig fikázzák egymást az emberek a gépeik miatt ! Utálom azt hogy a készítők csak grafikára gyúrják a játékot a szavatosságra szarnak nagy ívben! **(Vegyünk példát mi is a fejlesztőkről, éljünk lazán, ne dolgozzunk túl sokat, mert egyszer csak azt vesszük észre, hogy vasárnap a templomban mindenki énekel, csak mi fekszünk a hátunkon...K)** Utálom azt hogy lassan eljutunk oda, hogy nem játékot veszünk tizenezer forintokért, hanem egy filmet, amit játszani kell! Mert a technika fejlődését nézve lassan ez lesz, ami ki tudja hogy jó-e nekünk egyáltalán! Jók vagytok! szent Péter

Üdvözletem

Talán csak azt, hogy ha komolyan élni akarok a hobbimnak (mekkora képzavar O.O), akkor a gatyámat is rá kell költsem nemhogy a gépre és tartozékaira, hanem egyéb "nélkülözhetetlen" cuccokra is. (Gondolok itt a látványt,és hangminőséget hatványozó tényezőkre.) Havonta kész vagyon, amit....... khm........nehezen tolerál a család. És mi lesz, ha komolyabban jelen lesz az MMo-kból lassan átszivárgó vedd meg ezt, meg azt mert akkor teljes csak az élmény szindróma is?

Older. **(Ez így van ecsém, ha nincsen FULL HD Braviád, le is húzhatod magad, anélkül nem játék a játék. Meg mi az, hogy egy játék csak 720p-s? Alsó hangon mínusz 3 pont. K)**

Szegasztok feleim! A májusi csevi témájához szólnék keveset. Amit kimondottan utálok a jelen konzolgenerációban, az az, hogy kedvenc hobbink mára nem szórakozás, hanem státuszszimbólum lett. Már messze nem az, mint az áldott aranykorban (90-es évek eleje-közepe) a legtöbb konzolosnak. Akkoriban csak azon izgultunk, hogy a játék kibontása után milyen fantasztikus órákat tölthetünk el kedvencünkkel. Ehelyett ma azért veri a víz a legtöbb embert, hogy "jajistenemmileszhanemtetszikasleppnekagépem". **(Kijaza „slepp"?? K)**

Nemhogy eltűnt volna a fikázás az új kor beköszöntével, hanem csak erősödött, és biztos vagyok benne, hogy lesz ez még

így se. Valami nagyon nem kóser ma konzolországban, az tuti. Tessék visszaolvasni a januári számban Martin bevezetőjét illetve Tyler "Hónap témáját". Utóbbi írás minimum egy Pulitzer-díj nálam. És még valamit, az új generációval kapcsolatban. Amikor az X360 ára emészthető lett, döntöttem: kisebb bankkölcsönt buliztam ki a gép megvételére. De lőn világosság: egy ferencvárosi ócskás-second hand turkálóban megláttam egy zavarbaejtően szépállapotú Dreamcastot. Igen, nem elírás. Csak egy gagyi progi volt mellé bónuszként, de eszementen rohantak meg az emlékek: az ezredvégi "576 Konzolok"-ban olvasott beharangozók, majd nem sokkal később az a gyászjelentés a hírrovat élén. És nem csak a Sega gépéről volt szó. Milyen más volt akkoriban még a konzolok világa is. A kölcsönből aztán a PeCsában még felhajtottam egy viharvert, de üzembiztos Saturnt, jobb híján egy NES-t (a mocsok eladó a ATARI-Jaguart nem adta semmi pénzért). Részemről egyelőre ennyit az új generációról.

Valóságos konzolmúzeum lett otthon az X360 helyett, de nem bánom. Hülye vagyok? Biztos. Nem szenvedek időzavarban, a mában élek. De úgy vagyok evvel az egésszel, hogy előbb legyek tisztába a mik-vogymukkal és majd azután díjazom a jelent. Ennyi. **(Nem olyan rosszak ezek a retro cuccok, a DC-t konkrétan imádtam, söt mostanában én is elkezdtem gondolkozni, hogy komolyabb gyűjtésbe kezdek, tehát a „konzolmúzeum" nálam is tervbe van véve, de azért hülyeségnek érezném emiatt kihagyni a nexgent, mert ezt MOST kell átélni. K)**

Néhány kérdés levezetés gyanánt:

1. Martin! Idáig türelemmel vártam, de most már rákérdeznék: nem dereng neked valami '97 decemberéből? Megjelent valami újságféle a hazai standokon, ami állítólag tavaly ünnepelte a 10. születésnapját, de semmi pezsgőpuki, kis megemlékezés vagy ilyesmi. Jó, a 100. szám ütős volt, de akkor is valamit...

2. Mikor lesz már végre "576 Konzol"-dvd? A Kbyte-ot már vérebekkel őriztetem, de mi van a tesóval? Vagy lemaradtam valamiről?

3. Hová tűnt Damon Hill - helyett Csipi M. Lee? **(Ez mind örök rejtély marad, majd a fönökúr válaszol, ha akar vagy tud. K)** A Konzol legyen veletek, a Lalai Dáma voltam.

Hali mindenkinek! Utálom, hogy utálkoznak a másik gépére! Utálom, hogy az új GoW csak PSP-re jelent meg. **(Kérd kölcsön egy haverod PSP-jét 4-5 órára. K)** De azért bízom benne, hogy majd kijön PS2-re is. Utálom, hogy az új Resi is csak a Wii-re jött. **(Nem hagytál ki sokat. K)** Utálom, hogy király játékok néha csak egy konzolra jönnek. Utálom, hogy frankó játékokat a cégek kidobnak az ablakon pénzügyi dolgok miatt. **(Azt én is, de van igazság, jön „next-genre" az Aliens: Colonial Marines. K)** Utálom,hogy utálkoznom kell. Borka

Most pedig (legnagyobb örömömre) újra visszatérünk az analóg részlegünkhöz. Sajnos néhány levél elkallódott a szerkesztőségben, így náluk még a korábbi téma az aktuális, de a lelkiismeretem nem hagyott nyugodni, így szorgosan begépeltem mindet.

Aha... szülők... Először is, üdv néktek 576 Konzol Team! Mélységesen csalódtam bennetek...Megjelenik a PS3, a Wii és akkor a Gamecube le van sz*rva? Itt vagyok én!!! A Konzoltársadalom egyik igen ritka példánya: fiatal, tehetséges LÁNY, AKI MÁR 9 ÉVE KONZOLOS!!! Hogy hanyagolhatjátok el ezt a kis minidisc-es csodát, he? Miért? He? He? **(Mert GC-re tavaly kökemény 5(!) multiplatform jelent meg. K)** Igen is, foglalkozzatok a kicsikével! Olyan magányos szegényke... Te meg szégyelld magad, Krisz!!! Mi az, hogy csak így előkaparod valahonnan szegényt és egy kártékony, kilencéves kis pisis fúria elé veted?! Nem gondolsz rá, hogy ez mennyire fáj neki? (morgó smiley) **(Reméljük téged sem áld meg az Isten gyermekkel. K)** Na jó! Elég a fejmosásból, vágjunk bele!

Szóval én, mivel nosztalgikus alkat vagyok, jelenleg Resi 4-el nyomom, (ami már negyedszerre van nálam). Imádom ezt a játékot, ellenben a szüleimmel. Apám megáll a TGV előtt, és néz nagy kidülledt szemekkel, erre én:

– Mi van apa? Baj van?

– Kislányom, mi ez? - mutat a képernyő felé egy felém irányzott fintor kíséretében.

– Hát...Öh ..Já-ték... - hebegem.

Erre ő összehúzza a szemöldökét és leül a mellettem lévő fotelbe. 2 órán keresztül azt hallgattam, hogy milyen erőszakos világban élünk, és hogy minden az erőszakról szól... Mondanom sem kell, iszonyatosan vágytam arra, hogy folytathassam a játékot, így másfél óra folyamatos „beszéd" után unalmamban már a forgácsdarabkákat számolgattam a tapétán... „Nincs jobb dolgod, mint hogy állandóan a TV előtt ücsörögj?" meg hogy „Biztosan ezért lettél szemüveges! Rontod a szemed az ilyen értelmetlen szemetekkel!!!" Ajh...Szülők... **(Pedig jófej az öreg, néha hallgathatnál rá. K)**

Aztán anyám...virágot locsolgat az előszobában, betéved a magánkörzetembe is az ablakpárkányomon díszelgő „kavicskaktusz" miatt. **(Amit szököévente egyszer öntözöl. K)** Hallom a víz békés loccsanását, amikor én hirtelen felordítok: - Pleccs! Egyenesen a fejébe! Jaj ne! Empty! Empty! Gyorsan! Töltényt NE!!! Jön a cuki szürke emberke! Hörög!! Jaj! Hol a Broken Butterfly? Üres! Striker!!! Gyorsan!!!! Paff!!!

Miközben teljesen kibontakoznak belőlem a gyilkolás ösztöneim, no meg persze az átélés sikolyai, mér egy ideje csönd van mögöttem, és semmi mozgást nem érzékelek. Ekkor megnyomom az Y-t, és hátranézek... Anyám teljesen megbotránkozott arckifejezéssel áll a kis bugyikék locsolókannával a kezében. Egy ideig hebeg, majd rákezd:

– Kész a lecke?

– Igen. Még ami volt holnaputánra, azt is megcsináltam. Miért?

– Csak úgy...Mosogatni kéne... - közli ártatlanul döbbent arckifejezéssel, lágy hangon.

– Jó... - nyögöm oda nyugodtan.

De volt egy másik alkalom a mamámmal. Bejön a szobámba a kis kötésével a kezében, ránéz a TV re, majd beáll elém és megkérdezi.

– Kitől kaptad ezt? - mutat a képernyőre.

– Aputól... (csak ő nem tud róla :)

– Beszélnem kell apáddal!

Másnap hazajövök a suliból, és az a látvány fogad, hogy a család apraja nagyja a nappaliban üldögél. Finoman betessékelnek a szobába és egy ideig néma csönd uralkodik. Aztán hirtelen mind rákezdenek, hogy nem akarják, hogy az „ilyen" elmebeteg játékok befolyásolják szellemi fejlődésemet, és hogy a tanulás rovására legyen...stb.stb. Szóval röviden ennyi a „Szülők viszonyulása a brutkó stuffok iránt". Pusy: Hyoi

(Ne feledd, hogy amikor seggbe rúgnak, egy lépéssel előrébb jutsz! K)

UI: Segítsetek! Légyszi! 9 éve Zelda-fan vagyok és nemtom' visszaszerezni a Twillight Princesst...Egyszer nálam volt és 5 hónapig őrizgettem, amikor egy nap megtettem életem legrosszabb döntését...Elcseréltem egy sz*rra...Név szerint Fire Emblem sz*rra! **(Na, ettől Kenny most biztosan a szívébe zárt. Írd be a google-be a játék nevét, a platformot, és hogy „eladó". K)** Segítsetek! Pusyka mindenkinek!!! Imádlak titeket! PUSY: Hyoi

(Hát ezt még végigolvasni is szenvedés volt, nem hogy begépelni, csak a végére meglágyult a szívem a soksok tinipuszitól. K)

Szia Krisz! Monty ismét támad!

Bár 28 éves vagyok, a kedvedért lemegyek dedósba a konzolháború „dicső" katonéi szintjére, ha már ez a havi téma: Sz*r a Pées három me' nem lehet csippelni és bazinagy! **(Öregem, te egy igen nyomós érv vagy az abortusz mellett. K)** Sz*r a Ví me' olyan kicsi. Meg alig van rá efpées! Sz*r a ziksz 360 mer' szinte csak efpées van rá! Hulladék a Ví, mer' úgy néz ki, mint egy autósrádió, de nem jön be rajta a Juventus (és a Barcelona sem)! A narkós haverom, aki még a mosóport és az ellenségeim által küldött fehér port is felszippantotta, be is akarta vágni a zaciba megszokásból. Meg gagyi tévés távirányítót adtak hozzá, ami még a garázsajtót is nyitja, de játékra nem jó. Mit hadonásszak? Mi vagyok én, forgalomirányító? Meg ugráljak a tévé előtt? Nem elég csapás a Norbi? **(Ne cseszegesd már, úgyis mindig olyan frusztrált szegénykém! K)** Gagyi a Bőrnát me' nem lehet kiszállni a kocsiból és agyonlőni mindenkit. Gagyi a Gitárhíró, me' nincs benne Szkúter meg 50 cent sem. Gagyi a Lara Croftos játék me' nem tudom ki az a Tom Braider?! És a Dées is gagyi, me a Péespé szebb, meg sok dées játékban gondolkodni kéne! És a lap is sz*r, me' nem adtatok a Forzához végigjátszást, így nem tudom, hogy a balkanyarnál „barra" vagy „jobra" forduljak! **(Istenkém, kérlek adj nekem embert ismerő tudást, hogy meg tudjam érteni a kreténeket, adj nekem szeretetet, hogy meg tudjak bocsátani nekik, és adj nekem végtelen türelmet a tettei iránt, mert Istenkém ... ha én erőt kérek tőled, és Te erőt adsz nekem, akkor nem vállalhatok felelősséget a következményekért! K)** Komolyra fordítva a szót, egy bajom van az újgenerációs gépekkel, hogy nekem még nincs egyik sem. Ne szidjátok egymás gépét, mindegyiknek megvan a pozitívuma srácok. És zárásképpen üzenem minden fikamatyinak: Kevés vagy, mint legyártott Phantom! Monty **(Hehe, vág az eszed mint az intelligens mosópornak. K)**

Mi? Betiltanák a brutál játékokat? Hát nagy marhaság! Amikor 6 évesen megkaptam az első PC-m, a Delta Force 2-vel játszottam először, rá egy héttel már a GTA3-al. És mégsem lettem őrült, gyilkos, rabló stb. **(Érdekes, hogy mindig csak azok az emberek normálisak, akiket nem ismerünk elég jól. K)** Pedig 9 évesen a Mafiát és a Quake 3-at vittem végig. **(Hű, akkor neked is biztosan Chuck Norrisos pizsid van. Kicsi a bors, de hol a fenében van? K)** Szerintem nem azon múlik, hogy mivel játszunk, hanem, hogy mit tanul a szüleitől. Vagy hogy mennyi esze van, hogy el tudja választani a játékokat a valóságtól. Gorre

Hello 576 Team! Először is az király, de ez most mindegy. Én még csak 12 vagyok, mégis rengeteget játszottam ilyen játékokkal. 7-8 éves lehettem, amikor megvolt a Silent Hill és valamelyik Resident Evil, mégsem vagyok se zombi, se boszorkány. **(Akkor te tényleg szerencsés vagy, képzeld én meg attól félek, hogy a sok Sonicozástól egy napon süniként ébredek. Az vagy, amivel játszol...izé amit eszel. K)** A szüleimnek is tetszik ez a stílus (a God of War a kedvencük). Ha nekem lesz egy 7-8 éves gyerekem, nemhogy megtiltom, de én adom a kezébe az ilyen játékokat. **(Messze van az még, de legalább optimista vagy. A legtöbb tini azt hiszi ő soha nem lesz ötven-hatvan éves. Sokan jól is hiszik. K)**

U.I.: Mikor lesz God of War 3 és Tekken 6? (Még nincsen fix dátumuk, talán 2009. Nagy adag mázlival Tekken 6 már év végén. K) Tisztelettel: Démon Jr.

Na, végre valahára a végére értünk. Kezdek komoly gondban lenni fiúk (/lányok), néha már kínkeservesen szülöm a válaszokat. Néhány levélre már nem volt hely (lehet, hogy a következő csevibe besűrítem), de nem is baj, mert némelyiknél visszafoghatatlan vágyat éreztem, hogy megsértsem a szerzőjét, de túl ostoba hozzá hogy észrevegye. Oké én ilyennek születtem, de mi az ő mentségük? Aztán olykor annyira egyszerűek az irományok, mint a félbehajtott káposztalepke, és ha nem olvastam volna, úgy érezném több levél jött. A harmadik kategória pedig a szófosók tábora, ráadásul a 3 csoport erősen vegyül. Azért valahol látom ugyan a fejlődést, de ez még mindig nudli. Ja igen, most jön az a rész, hogy én is hozzászóljak a témához? Konzolháború, és az utálat, hmm. Nos, az elözö két generációt ugyebár a Sony uralta, az N hajója meg egyre csak süllyedt, most meg pont fordítva. Én közben arrogáns PS fanról átváltottam DC fanná, majd az X mellett tettem le először voksomat, végül 360-at vettem elsőnek, mint nextgen gép. Persze van PS2-m, GC-m, és tervezek PS3-at, söt még Wii-tis, de egyelőre jól megvagyok a 360-al, bőven jön rá játék. Amit talán a legjobban utálok, az azoknak a hangos véleménye a Sony táborból, akik megállás nélkül hangoztatják, hogy a Sony a király, a legjobb, a numero uno stb., ami engem személy szerint elég irritál, pedig alapvetöen nem lenne semmi bajom a márkával, söt ellenkezöleg. Ilyenkor persze visszavág az X-es tábor, erre ők is el vannak könyvelve fanoknak, amúgy meg néha én is, szóval olyan mindegy (persze itt is akadnak elvetemült arcok). Közben itt van ez a két kis gép, DS meg Wii, melyek felforgatják az egész játékipart a sajátos kis világukkal, viszik mint a cukrot, egyszerűen megdöbbentően sikeresek, én pedig csak halkan kuncogok, hogy mennyi fannak nem veszi be a gyomra, és közben mindenféle mondvacsinált kifogást vagy magyarázatot keresnek, hogy csak azért is a saját gépük maradhasson a legjobb.

Most pedig nézzük az új témát, legyen mondjuk ez:

Szerinted mennyiben fejlődött előre vagy vissza a mostani generáció az elözöhöz képest?

Játékélmények, tapasztalatok, vélemények, minden jöhet, lehetnek akár picivel hosszabb levelek is, de frappánsak legyenek nekem! 576konzol@576.hu címre tessék küldeni, mint mindig. Viszlát az MGS4 premierjéig, addig is nyomjátok a GTA4-et!

Krisztián

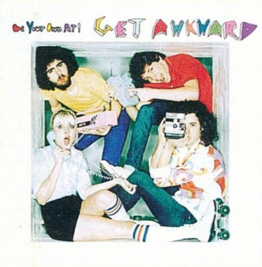
ZENE

Be Your Own Pet – Be Your Own Pet /XL Recordings/
Be Your Own Pet – Get Awkward /XL Recordings/

Légy a saját háziállatod. Ennél a minimum is bizarr önelnevezésénél csak a Tennessee-ből támadó (valami lehet arrafelé a vízben, mert az istentelen kúlság földi megtestesítőiként tisztelt Kings of Leon is innen startolt) kvartett debütlemezének egyik etűdje bír frappánsabb elnevezéssel, az említett felvétel ugyanis a Fuuuuuun címre hallgat. Poén. Az meg pláne poén, hogy ez az elnyújtott U betűk uralta szó egyben sommásan össze is foglalja a külön címet nem kapó korong esszenciáját. A BYOP ugyanis nem foglalkozik olyan felesleges apróságokkal, mint a kohézió, a hihetetlenku**agyors tempónál lassabb számok, vagy éppen a negyedik akkord. Miért is tennék? Gyakorlatilag úgy fejezték be a gimnáziumot, hogy már várta őket egy lemezszerződés az indie repertoárjáról híres XL Recordings katalógusában. Teljesen normális tehát, hogy meglepően erősre sikerült első hosszan játszó szösszenetükön nem sokat pihennek az elektromos gitárok és nyilvánvalóan a szöveghez felhasznált témák között sem tűnik fel mondjuk a bálnák megmentése. Ellenben van a lehető legegyszerűbb eszközökkel operáló rakenroll, megmaradva a klasszikus Iggy Pop / Stooges vonalon. Jemina Pearl, amikor éppen nem üvölti le a fejed egész kellemes hanggal rendelkezik és simán a legkarizmatikusabb frontnő az isteni Karen O (Yeah Yeah Yeahs) ezredfordulós megjelenése óta. Dicséretes továbbá, hogy bandánk nem merészkedik olyan terepre, ahol nem mozognak 100%-os biztonsággal, amitől aztán a korong egyetlen villámgyors adrenalin futammá változik. Lassítás nincs, pontosabban néha van, de csak azért van, hogy a következő szám erősebben tudjon fejbe vágni. Komolyan, ha lett volna elég esze a Crank (Röviden: Jason Statham tombol a városban) rendezőpárosának, kizárólag BYOP számokból állítják össze a filmzenét, mert ennél a fél órába sűrített 15 számnál kevés intenzívebb megoldást tudnék elképzelni az LA-ben bekövetkező ámokfutás aláfestéséhez. Ez volt 2006. Ugrás 2008 elejére. A zenekar amerikai kiadója, a Universal pár héttel a márciusi megjelenés előtt lehúz 3 számot a már kész albumról, mert azok tök erőszakosak és biztos mindenre elszánt sorozatgyilkost csinálnak majd a kis sz*rosokból. Ez már csak azért is vicces, mert a szintén universalos színekben evező Eminem minden második száma arról szól, milyen brutálisan fogja vécécsészébe fojtani / feldarabolni az anyját / exnejét, de az biztos nem számít, mert Em olyan jópofa. Az incidenst leszámítva várható volt, hogy a zenekar ezúttal sem hazudtolja meg magát, ezt bizonyítja az ismét egész érdekesre sikeredett címvariáció és az digipakban rejtőző, feltehetőleg egy tortacsata szünetében készült képekkel díszített kártyák, melyek hátoldalán a remélt dalszövegek helyett egy tudományos igénnyel elvégzett körkérdés eredményei olvashatók. Ebben aztán olyan égető kérdésekre kapunk választ, mint pölö a „Mi volt gyerekkorodban a kedvenc rajzfilmed?" (Jeminának a Tini Nindzsa Teknőcök). Ahogy az már a fentiekből kiderül, a zenében sem történt túl nagy változás, bár értelemszerűen a srácoklányok felnőttek kicsit, ami érezhető hatással van az elkészült produktumra is. Kis polírozás itt, apró igazítás ott, minimális stúdióbabra középen és már kész is van a Get Awkward. Aki ezen sorok olvastán egy Moby féle szétlúgozott valamit vizionál maga elé, az... hát igazból téved is, meg nem is. De inkább téved. A tempóból picit visszavettek ez igaz. Megjelent néhány középtempós szám, de szerintem amíg azok olyanok, mint a You're a Waste (Mintha Amy Winehouse szétkokózva lefeküdt volna Josh Homme-mal a stúdióban), nincs komolyabb baj. Mondjuk ennek következtében óhatatlanul elveszett valami az első lemez „csináldmagad", illetve „sz*runkbelemivan" bájából, de ez kis ár ahhoz képest, hogy a jobban végiggondolt szerkezetnek hála nem feltétlenül kell fejfájással véget érjen a zenekarral eltöltött fél óra. Továbbá aranyos, ahogy helyenként eljátszanak a gondolattal, hogy ők a Muse, de aztán néhány kikacsintás után visszatérnek a jól ismert punkrock alapokhoz. Ki tudja, lehet, hogy pont ez a pár jól időzített változtatás fogja a nagyok közé repíteni a zenekart... hogy aztán meghívják őket a Szigetre...



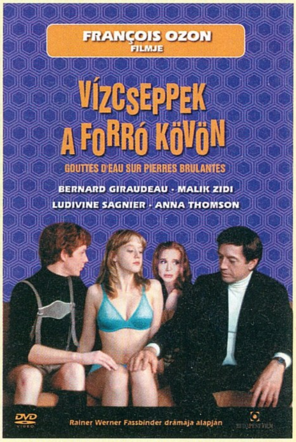




FILM/DVD

Vízcseppek a forró kövön /Gouttes d'eau sur pierres brûlantes/
Műfaj: Kamaradráma
Rendező: François Ozon
Szereplők: Bernard Giraudeau, Malik Zidi, Ludivine Sagnier, Anna Levine
DVD: Magyar / Francia 5.1 hang
Extrák: Előzetes

Régi adósságot törlesztek most a Vízcseppekkel, hiszen François Ozon, bár az európai mozi legújabb kori pionírjai közé tartozik, eddig még nem szerepelt a rovat hasábjain. Pedig az emberi lélek mélységeit előszeretettel boncolgató rendezőnk munkásságában bőven van kitárgyalnivaló. Kezdve a régebbi, botránygyanús darabokkal, melyekben elkeseredett háziasszonyok elégítenek ki ismeretleneket az erdő homályában (Vagy csak nézi, ahogy két férfi kielégíti egymást az erdő homályában? Nem emlékszem már pontosan...), erdőlakó remete éli ki szexuális fantáziáit az arra tévedő szerelmespáron, át a 8 Nő (musical), illetve a Swimming Pool (krimi) fémjelezte bravúros stílusgyakorlatokon, a bús jelen enyhén önismétlő én keresési folyamatáig. A szemlére kiválasztott alkotás, Ozon kimértebb, fegyelmezettebb darabjai közé tartozik, talán ezért is lett végül az egyik legszélesebb körben elismert filmje. A teljes egészében egy németországi lakásban játszódó történet színtiszta kamaradráma, amit a rendező általam ismeretlen okból kifolyólag a hetvenes évekbe ágyazott. Ki tudja, talán ezzel a saját ártatlanságát akarta felidézni vagy csak csökkenteni a költségvetést azzal, hogy a szülei régi cuccait erőlteti rá a színészekre. Tulajdonképpen ez a mozzanat nem is igazán lényeges, hiszen a sztori nem kötődik különösebben egyetlen konkrét korhoz se, a szereplők ugyanúgy élhetnének 20 évvel korábban, ahogy az új millenniumban, a lényegen nem sokat változtatna. Adva van egy önimádó vén kujon (Léopold), aki becserkész egy fiatal, übernaiv fiút (Franz). Srác gyanútlanul mesél neki a barátnőjéről, akivel éppen találkoznia kéne. Még nem tudja, amit Lépold és mi nézők, már az első perctől fogja sejtünk: Franz csapdába került. Az egész persze ártatlanul indul, egy pohár ital, csevegés, lovacskázás, (melyről a gyakran meglóduló fantáziával rendelkezők miatt szeretném kiemelni, hogy egy társasjáték neve) aztán hopp Franz már egyik homoszexuális tartalmú álmáról beszél, amit uzsgyi el is játszanak rögtön. A következő képkockán Ferencünk már a gondos háziasszony szerepében várja a munkából hazatérő szerelmét, ám gyorsan kiderül, hogy korántsem mennek olyan jól a dolgok, mint régen. Léopold ugyanis az eltelt időben kiállhatatlanná vált, semmi nem jó neki, az egója meg a fellegekben. Ez csak egyet jelenthet. Bizony, a Lars von Trieren edzett olvasók már biztos kitalálták: lelki megaláztatás dögivel. Franz mindezek ellenére kitart, rendületlenül bízik abban, hogy a helyzet megoldható. Exbarátnője váratlan látogatása aztán rádöbbenti az elfecsérelt idő feleslegességére, de amikor végre rábírná magát a távozásra, olyan eseménysor üt be a látszólagos derült égből, ami az összes szereplő életére kihatással lesz. De ez csupán az érem egyik (igaz nagyobbik) oldala, Ozon belátó ember lévén helyenként feloldja az egyre komorabbá váló hangulatot némi képi és verbális humorral. Ne tessék hahotázós / hasraesős viccekre gondolni, a megmosolyogtató irónia legtöbbször a jelenetek abszurdságából fakad és igazából a néző nem is érti, Franz miért tart ki olyan makacsul a Marianna árok legmélyebb pontjait elérő kapcsolat mellett. Ez egyébként később sincs igazán megindokolva, az azonban kiderül, hogy Léopold vén trotty létére úgy vonzza maga köré a kívánatos fiatalokat mindkét nemből, mint kerti lámpa az éjjeli lepkéket. A színházi dramaturgiát használó, három részre oszló történet csak úgy hemzseg az utalásoktól, így a szimbólumvadászok bizonyára elégedetten fognak hátradőlni az utolsó képkockák lepergése után. Ozon a mértékletesség nevében vezényli le a darabot, az alapanyag más kezében valószínűleg súlyos melodrámába fordult volna, így azonban a szinte kizárólag dialógusokból felépített film mindvégig feszes marad, anélkül, hogy elaknásítaná magát szenvelgőséggel. A kamera általában nyugodt tempóban pásztázza az arcokat, felnagyítva a szereplők érzelmeit, ráadásul a rendezőúrnak a végére, még egy szellemes kikacsintásra is futotta, melyben egy német táncdalénekes „Tanze Samba mit mir!" című felvételére lejtenek tökspontánul a szereplők egy láthatóan begyakorolt koreográfiát. Mindenki tökéletes összhangban mozog, kivéve szerencsétlen Franzt, aki görcsösen igyekszik ellesni a többiektől a tánclépéseket. Sikertelenül. És akkor itt ismét el lehetne kezdeni a filozofálgatást, hogy ez vajon a színházi koncepció része, esetleg a musicalek a valóságtó elidegenítő hatása lép életbe, de kicsit híján vagyok a helynek, úgyhogy mindjárt befogom, csak még annyit, hogy a film valami varázslatosan egyedi atmoszférával bír, amire ha rákap a néző, akkor az egyébként se túl megerőltető másfél óra úgy tűnik el, mint vízcsepp a forró kövön.




grand theft auto IV
569 H7Z
4359
NRG900RR